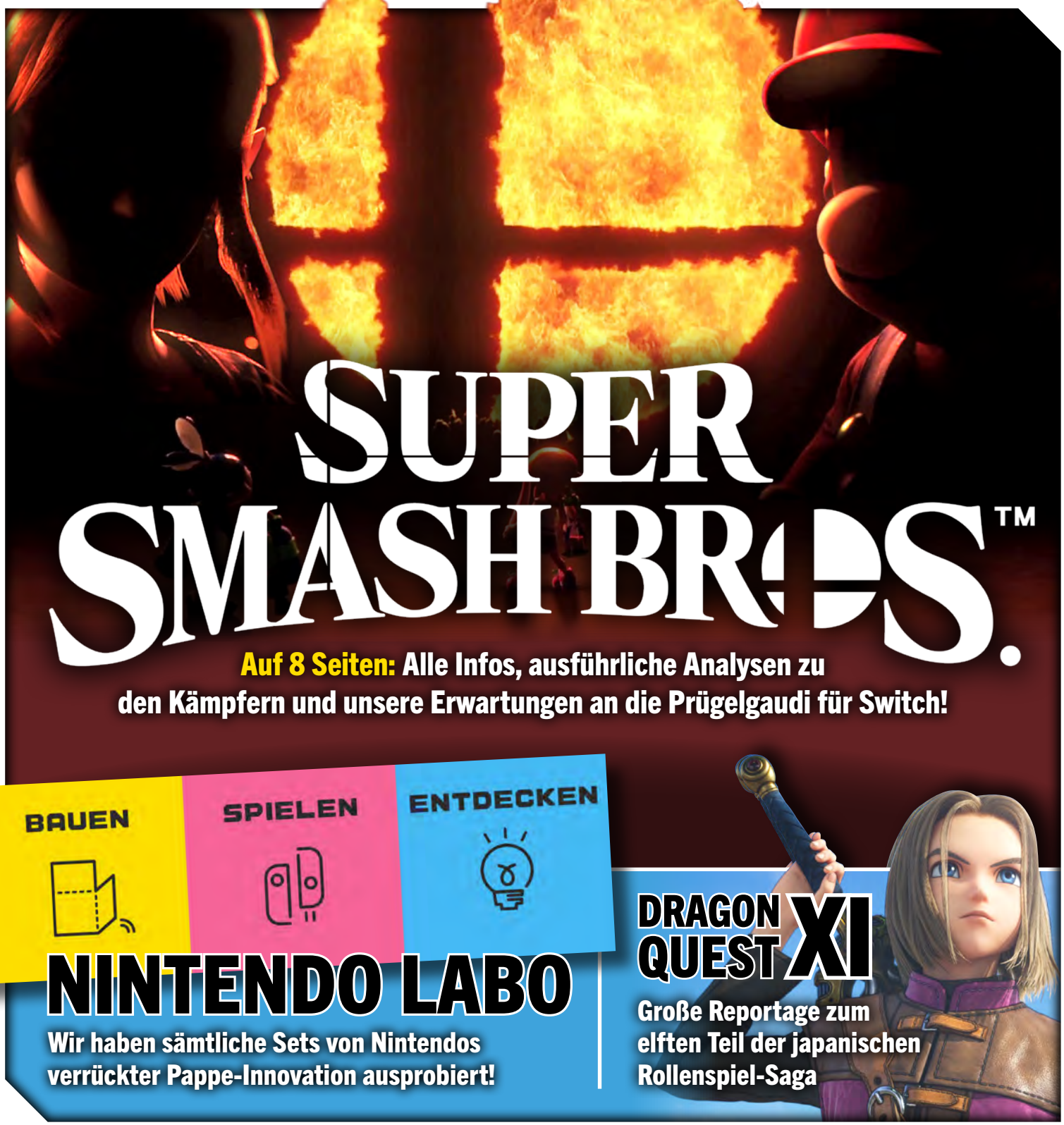
Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
05/18 · Ausgabe 253 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTEND… WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 05

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40



SUPER SMASH BROS.™

Auf 8 Seiten: Alle Infos, ausführliche Analysen zu den Kämpfern und unsere Erwartungen an die Prügelgaudi für Switch!

BAUEN SPIELEN ENTDECKEN

NINTENDO LABO

Wir haben sämtliche Sets von Nintendos verrückter Pappe-Innovation ausprobiert!

DRAGON QUEST XI

Große Reportage zum elften Teil der japanischen Rollenspiel-Saga

Top-Magazine für jeden Geschmack!

Hier ist für jeden etwas dabei.

Sie müssen sich nur noch entscheiden, wie Sie Ihr Lieblingsmagazin lesen wollen: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Für Tablet, Smartphone, Kindle Fire oder im Browser.

shop.computec.de

Oder einfach in Ihrem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store | JETZT BEI Google Play | Available on kindle fire

Ein Angebot der CMG Computec Media Group

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Bereits vor der Veröffentlichung der Switch gingen die Gerüchte rund um das nächste *Super Smash Bros.* los. Die meisten rechneten mit einer inhaltlich und technisch aufgemotzten Portierung der Wii-U-Version, wodurch eine frühe Veröffentlichung möglich wäre. Nun hat Nintendo endlich die Kampfspiel-Katze aus dem Sack gelassen: Allem Anschein nach erwartet uns sogar ein komplett neuer Ableger der Prügelgaudi – und das noch in diesem Jahr! Für unsere XXL-Titelstory haben wir alle bisherigen Infos sowie den Ankündigungs-Trailer bis ins letzte Detail analysiert und verraten euch, mit welchen Kämpfern und Spielmodi wir rechnen und noch vieles mehr. Mindestens genauso spannend ist unsere große Vorschau zu *Nintendo Labo*, denn wir hatten die Gelegenheit, sämtliche Sets der kreativen Pappe-Bastelei selbst auszuprobieren. Daher können wir euch nun verraten, wie gut die Verarbeitung ist, ob die Spiele an sich Spaß machen und was ihr sonst so zu *Labo* wissen solltet. Und wo wir gerade bei Dingen sind, die ihr wissen solltet: Nintendo hat für *Splatoon 2* eine waschechte Einzelspieler-Erweiterung namens *Octo Expansion* angekündigt. Warum *Splatoon 2*-Spieler das nicht verpassen sollten, lest ihr in unserer Vorschau.

Im Test-Bereich wird es diesmal abenteuerlich, denn in *Meisterdetektiv Pikachu* geht der gelbe Blitz-Nager einer ganz neuen Profession nach: dem Lösen von Kriminalfällen. Weil das noch nicht ungewöhnlich genug ist, kann das Detektiv-Pikachu sogar sprechen und das in einer tiefen Draufgänger-Stimme! Was das 3DS-Adventure sonst noch auszeichnet, erfahrt ihr in unserem Test. Für Switch-Spieler sind hingegen unsere Test-Berichte zum überraschend guten Action-Spektakel *Attack on Titan 2*, dem verdammt gruseligen *Outlast 2* und dem abgefahrenen Ego-Sicht-Hüpfer *Clustertruck* einen Blick wert.

Außerdem laden wir euch diesmal gleich mit drei umfangreichen Reportagen zum Schmökern ein. So waren wir im schönen Japan, um das Rollenspiel-Highlight *Dragon Quest XI* auszuprobieren und den Serienschöpfer Yuji Horii auszufragen. Zum Staunen dürfte euch unser *Monster Hunter*-Serienreport bringen, der darlegt, wie es die Monster-Hatz geschafft hat, zu einer von Capcoms erfolgreichsten Serien überhaupt zu werden. Und zu guter Letzt beleuchten wir die Geschichten von vielversprechenden Spielen, die leider nie fertig entwickelt wurden.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

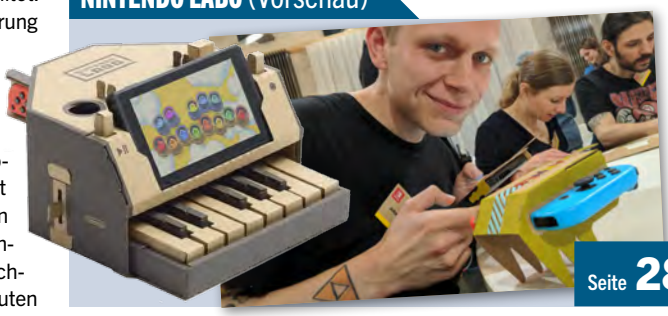
euer N-ZONE-Team!

SUPER SMASH BROS. (Vorschau)

Seite 20

Welche Kämpfer es wohl diesmal ins Spiel schaffen? Mehr dazu in der Vorschau!

NINTENDO LABO (Vorschau)



Seite 28

Wir verraten, wie sich *Nintendo Labo* im Praxis-Test schlägt.

DRAGON QUEST XI (Reportage)

Seite 12

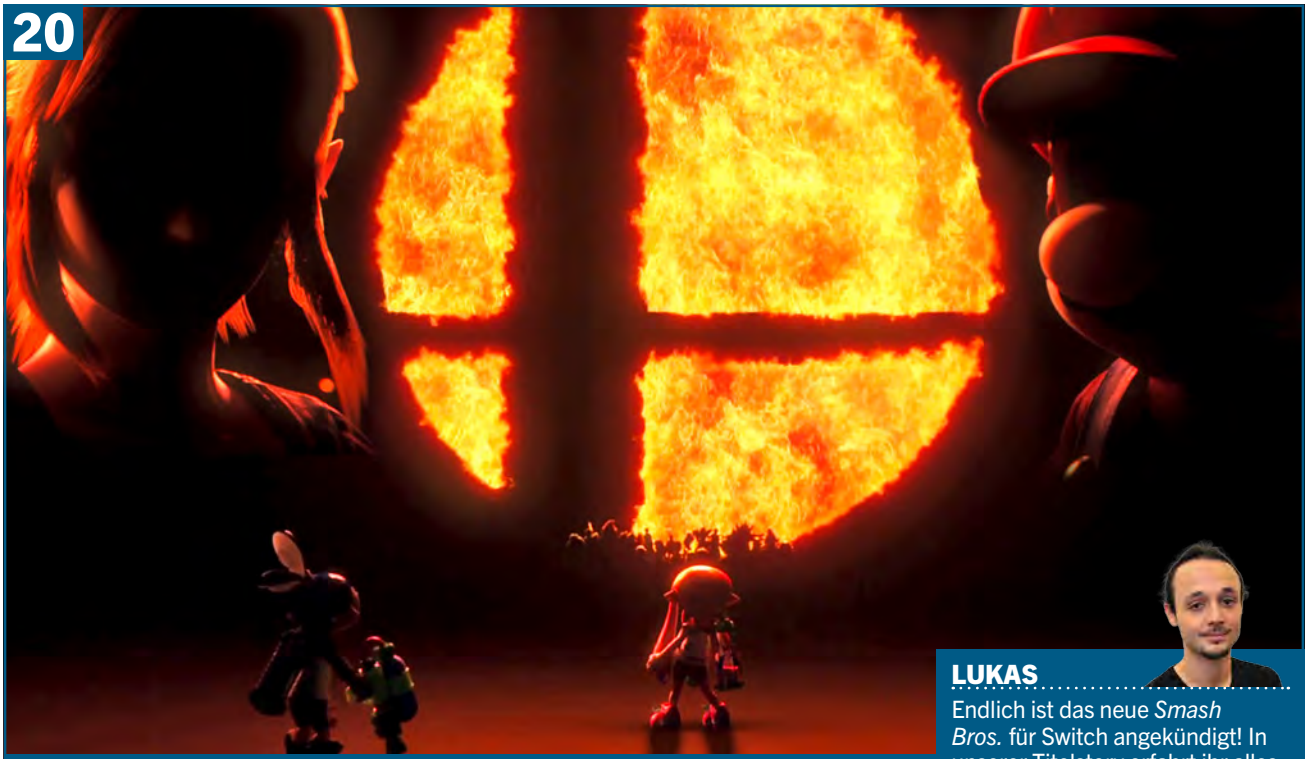
Wir haben das neue *Dragon Quest* gespielt + Interview mit Yuji Hori.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Überraschung(en) des Monats:**
  In der Nintendo Direct im März wurden so einige überraschende Ankündigungen gemacht. Eine Switch-Portierung von *Captain Toad: Treasure Tracker* war zum Beispiel nicht so schwer vorherzusehen, aber dass das knuffige Abenteuer auch eine Umsetzung für 3DS erhält? Das hätten wir nie gedacht! Ebenso wenig, dass Nintendo an einem 3DS-Remake von *Luigi's Mansion* werkelt. Und wer hätte gedacht, dass Marios einstiger Rivale und früheres Playstation-Maskottchen Crash Bandicoot sich je auf einer Nintendo-Konsole breitmacht? Dank der *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* für Switch, wird das am 10. Juli tatsächlich Realität. Verrückt!
- **Wenn sich Pläne ändern:**
  Wer in die Heftvorschau der letzten Ausgabe geblickt hat, wird sicher gemerkt haben, dass wir dort eine Serienhistorie zur *Dragon Quest*-Reihe prognostiziert haben. Das war auch der ursprüngliche Plan, doch dann bekamen wir die Möglichkeit, *Dragon Quest XI* zu spielen, und haben uns deshalb in der Reportage lieber komplett auf den neusten Teil fokussiert.

DAS TEAM

HEFTINHALT 05/2018



VORSCHAU | SUPER SMASH BROS.

LUKAS

Endlich ist das neue *Smash Bros.* für Switch angekündigt! In unserer Titelstory erfahrt ihr alles Wissenswerte zur Prügelsause.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 18

Switch

Mario Tennis Aces 34
Nintendo Labo 28
Splatoon 2: Octo Expansion (eShop) .. 36
Super Smash Bros. 20

TEST

Meinungsmache 40
Termine 42
Top-Spiele 54
Wertungen & Team 38

Switch

Attack on Titan 2 48
Bleed 2 (eShop) 72
Clustertruck (eShop) 52
Danmaku Unlimited 3 (eShop) 68
Flinthook (eShop) 69
Outlast 2 (eShop) 50
Shantae and the Pirate's Curse (eShop) 73
Steredenn: Binary Stars (eShop) 71
World Conquerer X (eShop) 70

3DS

Meisterdetektiv Pikachu 44

REPORTAGE & SPECIAL

Die Geschichte der Spiele, die nie verwirklicht wurden 80
Dragon Quest XI – Zu Besuch bei Dragon-Quest-Erfinder Yuji Horii 12
Phänomen Monster Hunter: Monstermäßig erfolgreich 62

ONLINE

Nintendo eShop 68

RETRO

N-ZONE Zeitreise 78
The Legend of Zelda: The Minish Cap 74

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

44

JOHANNES

Ein sprechendes Pikachu mit tiefer männlicher Stimme, das sich als Detektiv verdingt? Klingt seltsam, verspricht aber Spaß.

TEST | MEISTERDETEKTIV PIKACHU

28

KATHARINA

Unser Volontär Johannes konnte mehrere Stunden lang *Nintendo Labo* ausprobieren und klärt euch über seine Eindrücke auf.

VORSCHAU | NINTENDO LABO

12

VIKTOR

Wir waren bei Yuji Horii in Japan zu Besuch, haben ihn zu *Dragon Quest XI* ausgefragt und das Rollenspiel ausprobiert.

REPORTAGE | DRAGON QUEST XI ZU BESUCH BEI DRAGON-QUEST-ERFINDER YUJI HORII

Alle Titel der Ausgabe

Attack on Titan 2, Test 48
Auto Modellista, Reportage 63
Beyond Good & Evil 2, Reportage 84
Bleed 2, Online 72
Clustertruck, Test 52
Danmaku Unlimited 3, Online 68
Death Stranding, Reportage 84
Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Start 06
Dragon Quest XI, Start/Reportage 06/12
Fable Legends, Reportage 81
Fallout Online, Reportage 83
Flinthook, Online 69
Half-Life 3, Reportage 84
Kirby Star Allies, Start 08
Legacy of Kain: Dead Sun, Reportage 82
Mario Tennis Aces, Vorschau 34
Meisterdetektiv Pikachu, Test 44
Metroid Prime 4, Reportage 84
Monster Hunter, Reportage 63
Monster Hunter 2, Reportage 64
Monster Hunter 3G, Reportage 66
Monster Hunter 3 Ultimate, Reportage 64
Monster Hunter 4G, Reportage 67
Monster Hunter 4 Ultimate, Reportage 66
Monster Hunter Freedom Unite, Reportage 63
Monster Hunter Frontier Online, Reportage 65
Monster Hunter G, Reportage 64
Monster Hunter Generations, Reportage 67
Monster Hunter Online, Reportage 65
Monster Hunter Portable, Reportage 64
Monster Hunter Portable 2nd, Reportage 65
Monster Hunter Portable 2nd G, Reportage 65
Monster Hunter Portable 3rd, Reportage 66
Monster Hunter Stories, Reportage 67
Monster Hunter Tri, Reportage 65
Monster Hunter World, Reportage 64
Monster Hunter X, Reportage 67
Monster Hunter XX, Reportage 67
Nintendo Labo: Toy-Con 01 Multi-Set, Vorschau 28
Nintendo Labo: Toy-Con 02 Robo-Set, Vorschau 29
Okami HD, Start 07
Outlast 2, Test 50
Prey 2, Reportage 80
Resident Evil: Outbreak, Reportage 63
Scalebound, Reportage 82
Shantae and the Pirate's Curse, Online 73
Silent Hill P.T., Reportage 82
Splatoon 2: Octo Expansion, Vorschau 36
Star Fox 2, Reportage 80
Star Wars 1313, Reportage 85
Steredenn: Binary Stars, Online 71
Super Smash Bros., Vorschau 20
The Legend of Zelda: The Minish Cap, Retro 74
World Conquerer X, Online 70

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

DRAGON QUEST XI: SWITCH-VERSION „NOCH IN WEITER FERNE“

Switch/3DS Europäische Fans, die sich auf die 3DS-Version gefreut haben, müssen jetzt ganz stark sein.

Die 3DS-Fassung des heißersehnten Rollenspiels *Dragon Quest XI* wird hierzulande nicht erscheinen, da Square sich in westlichen Gefilden auf das stationäre Konsolen- und PC-Publikum konzentrieren möchte. Während die Ausgabe für PS4 und PC nun einen Releasetermin erhalten hat (Abenteurer gehen dort ab dem 04. September 2018 auf Heldenreise) soll die Switch-Version des Rollenspiels laut Square nicht mehr in diesem Jahr veröffentlicht werden. Square redet gar von einem „weiten Weg“ bis zur Veröffentlichung der Nintendo-Fassung und einem Release, der eventuell „viel später“ als bei den anderen beiden Plattformen erfolgen werde. Begründet wird der Umstand mit der Technik, wahrscheinlich erfordert die Switch-Ausgabe zusätzliche Anpassungen, um eine mit PS4 und PC vergleichbare Qualität zu bieten. Oder Square möchte zunächst prüfen, wie *Dragon Quest XI* von der westlichen Spielergemeinde angenommen wird … Da hilft wohl nichts, außer viel Geduld.

LEVEL-5 WILL SWITCH STARK UNTERSTÜTZEN

Switch In Zukunft sollen alle „Haupttitel“ des Studios auf der Nintendo-Konsole erscheinen.

Auf dem 3DS war Level-5 mit zig hochkarätigen Spielen wie jenen der *Professor Layton*-Reihe, *Inazuma Eleven* oder *Yo-kai Watch* vertreten – auf der Switch hingegen ist das Studio noch sparsam unterwegs. Bis jetzt: Wie Level-5-Boss Akihiro Hino klarstellte, sieht das Studio eine große Zukunft auf der Nintendo-Konsole und verspricht, dass alle Hauptspiele des Teams fortan auch Switch-Umsetzungen spendiert bekommen. Damit soll der erfolgreich auf dem 3DS eingeschlagene Weg fortgesetzt werden. Auch eine Umsetzung von *Ni No Kuni 2* erscheint somit durchaus möglich.

Level-5-Abenteuer wie *Ni No Kuni 2* sollen in Zukunft auch für die Switch erscheinen.

TROPICAL FREEZE AUF SWITCH TECHNISCH BESSER

Switch Die Switch-Umsetzung übertrifft das Wii-U-Original technisch in mehrerer Hinsicht.

Knapp vier Jahre nach dem Wii-U-Release erscheint *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* in wenigen Wochen für die Nintendo Switch. Die Zeit ist aber nicht stehen geblieben und das 2D-Hüpfabenteuer kommt mit einigen Verbesserungen daher. Neben neuen Inhalten lassen dabei vor allem die technischen Updates aufhorchen. So haben es die Entwickler geschafft, die Speichergröße des Spiels von 10 auf bloß 6,6 Gigabyte zu verkleinern – ohne qualitative Einbußen. Die Ladezeiten fallen zudem markant kürzer aus als auf der Wii U. Na, das sind doch wirklich affenstarke Neuigkeiten!

OKAMI HD

FÜR NINTENDO SWITCH ANGEKÜNDIGT

Switch Nintendo-Spieler dürfen sich sogar auf einige exklusive Touch-Features freuen.

Wir haben uns ja schon gewundert, warum die im letzten Jahr für PS4, Xbox One und PC veröffentlichte Neuauflage von *Okami* mit dem kreativen Namenszusatz *HD* nicht auch für die Switch veröffentlicht wurde. Vielleicht liegt es daran, dass die Switch halt doch erst seit einem Jahr und damit deutlich kürzer als die Konkurrenz auf dem Markt ist und viele Studios ihre Entwicklungen erst mit Verspätung angehen konnten. Oder es lag an internen Problemen bei Capcom – im Sommer ist es mit Verspätung nun aber doch noch soweit. Und als Ausgleich für die längere Wartezeit werden Nintendo-Spielern immerhin ein paar zusätzliche Steuerungsoptionen spendiert. Wer will, kann den magischen Pinsel, mit dem wir im Spiel Gegenstände herbeikritzeln und die die Umgebung beeinflussen können, auch mittels der Gyrosensoren der Joy-Cons steuern – das dürfte stark an die entsprechenden Steuerungsschemas auf der Wii und an die Move-Controller auf der PS3 erinnern. Switch-exklusiv können wir den Pinsel zudem via Touchscreen steuern, wenn wir im Handheld-Modus spielen. Kenner des Nintendo-3DS-Abenteuers *Okamiden*, der

Fortsetzung zu *Okami*, dürften sich ungefähr vorstellen können, wie das in der Praxis funktioniert. Inhaltlich soll die Switch-Fassung den anderen Versionen aber gleichgestellt sein – und somit, wie auch alle anderen der zahlreichen Neuauflagen des Titels der letzten Jahre abseits der HD-Auflösung, keine Neuerungen zum Playstation-2-Original aus dem Jahre 2006 zu bieten haben.

GERÜCHT

KOMMT BALD EINE POKÉMON-DIRECT?

Switch/3DS Angeblich sollen im April Details zu *Pokémon* für Nintendo Switch enthüllt werden.

Nintendo-Gerüchte und kein Ende: Der neueste (vermeintliche) Leak dreht sich um *Pokémon*. Angeblich plant Nintendo eine Nintendo-Direct-Ausgabe im April, die sich ausschließlich um die Taschenmonster drehen soll. Genauer, es sollen darin unter anderem erste handfeste Details zum ersten Switch-Ableger der Reihe verraten werden. Diese angeblichen Informationen stammen von einem Twitter-Account, der angeblich mit anonymen Quellen bei Nintendo in Kontakt steht und der schon in der Vergangenheit mit mehreren Nintendo-Enthüllungen für Aufmersamkeit sorgte – jedoch auch schon des Öfteren daneben lag. So oder so ist dieses neue Gerücht mit viel Vorsicht zu genießen, wie der Twitter-Leaker auch selbst zugibt. Sehr wahrscheinlich ist es auf jeden Fall, dass wir spätestens während der E3 2018 erfahren, was es mit *Pokémon* für Nintendo Switch auf sich hat und ab wann wir es spielen dürfen.

N-ZONE-STECKBRIEF #31

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Meta-Knight

ERSTER AUFTRITT:
Kirby's Adventure (1993)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Kirby's Adventure (1993)

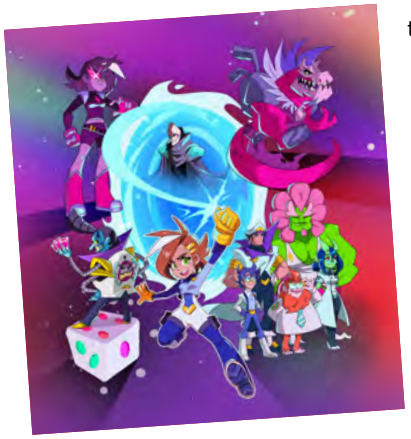
BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Abgesehen von der Farbe sieht Meta-Knight unter seiner Maske wie Kirby aus. Sein Schwert namens Galaxia besitzt gewaltige Kräfte, genauso wie sein Cape, das er als Flügel verwenden kann. Nicht die schlechtesten Fähigkeiten!

KURZBIOGRAFIE:
Meta-Knight ist eine Figur aus den *Kirby*-Spielen und der dazugehörigen Anime-Serie. Er ist jedoch nicht seit Beginn an Teil der Spiele-Serie, sondern hatte seinen ersten Auftritt erst im Jahr 1993 in *Kirby's Adventure*. Damals warf er sein mächtiges Cape stets weg, bevor er sich in einen Kampf stürzte; heute tut er das nicht mehr immer. Auch seine Farbe hat sich im Laufe der Jahre verändert, so war er zu Beginn schwarz und später hellblau – mittlerweile ist er dunkelblau. Auch die Form seines Schwertes ändert sich in der Regel von Spiel zu Spiel. Meta-Knight ist der Anführer der Meta-Knights, zu denen auch Edge-Knight und Sharpe-Knight gehören; es handelt sich bei den Meta-Knights um eine Gruppe von mächtigen Rittern mit starker Ausrüstung.

TRIVIA:
In *Super Smash Bros. Melee* wird fälschlicherweise behauptet, seinen ersten Auftritt hätte Meta-Knight in *Kirby's Fun Park* gehabt (richtig ist, wie wir weiter oben erklären, natürlich *Kirby's Adventure*). In der *Super Smash Bros.*-Fangemeinde ist Meta-Knight sehr beliebt; er gehört zu den sogenannten „Top-Tier"-Figuren, also zu den besten Kämpfern im Spiel. In der englischen Anime-Serie hat er eine andere Stimme als in *Super Smash Bros. Brawl* für die Nintendo Wii. Es wird vermutet, dass er ein Monster von Nightmare ist.

DOUBLE CROSS
ERSCHEINT FÜR SWITCH

Switch Das Action-Hüpfspiel wandert auf den Spuren von *Mega Man* und Co.



Noch in diesem Sommer soll *Double Cross* vom kanadischen Indie-Entwicklerstudio 13AM Games auf der Switch und dem PC erscheinen. Vorbild des bunten Sidescrollers ist Capcoms bekannte *Mega Man*-Reihe: Die unterschiedlichen Levels schließt ihr in beliebiger Reihenfolge ab, dazu nutzt ihr diverse Power-ups. Heldin Zahra sammelt außerdem sogenanntes „Upgradium"-Material, mit dessen Hilfe sie auflevelt. Außerdem setzt die Protagonistin diverse Nahkampfangriffe ein, um den Gegnern Herr zu werden. Zu guter Letzt führt Zahra eine Schleuder bei sich, mit der sie Objekte aufnimmt und durch die Gegend bewegt. Die Story dreht sich um die Jagd auf interdimensionale Bösewichter, die den Frieden in der fröhlichen Comicwelt bedrohen.

F-ZERO
ERSCHEINT EINE MOBILE-VERSION?

Mobile Captain Falcon rast angeblich schon bald wieder futuristisch um die Wette.

Nach der vermeintlichen *Pokémon*-Direct gleich das nächste Gericht aus der Gerüchteküche: Angeblich schraubt der Mario-Konzern aktuell an einem Mobile-Ableger der futuristischen Rennspiel-Reihe *F-ZERO*. Arbeitstitel: *Formula Zero*. Rennspiel-Fans, die seit Jahren auf einen neuen Ableger der Reihe für Wii, Wii U und Switch warten, müssen aber nicht empört aufschreien, denn die Mobile-Fassung soll sich stark vom traditionellen Konzept unterscheiden. So werden dem Gerücht zufolge die Rennen anstatt aus der Hinteransicht aus einer isometrischen Perspektive dargestellt und zur Bedienung soll ein einziger Finger reichen, mit dem wir lediglich die Geschwindigkeit unseres Gefährts beeinflussen können, nicht aber die grundsätzliche Steuerung. Ob an diesen Gerüchten etwas Wahres dran ist? Wer weiß – wenn's stimmt, steht uns ja vielleicht schon bald auch eine *F-ZERO*-Ankündigung für die Switch ins Haus!

KIRBY STAR ALLIES
UPDATE BRINGT NEUE INHALTE

Switch Alte Freunde erweitern Kirbys ersten Ausflug auf der Switch.

Kirby hat nun noch mehr Freunde! Im Update 2.0 für *Kirby Star Allies*, das bereits kostenlos zum Download bereitsteht, schließen sich der Knutschkugel die alten Bekannten Marx (*Kirby's Fun Pak*), Gooey (*Kirby's Dream Land 3)* und das Trio Rick, Kine und Coo (*Kirby's Dream Land 2*) an. Die Mechanik von *Star Allies* ermöglicht es Kirby, Feinde nicht nur einzusaugen und so deren Fähigkeiten zu kopieren, vielmehr verwandelt er ausgesuchte Widersacher in Freunde, die dann von der KI oder Koop-Partnern gesteuert werden. Und natürlich verfügen Kirbys neue Freunde auch über einzigartige Fähigkeiten, mit denen sie dem Wonneproppen aushelfen. Ebenfalls im Update enthalten ist ein neues Puzzle zum Komplettieren, des Weiteren wurden diverse Bugs im Spiel behoben und die Performance verbessert.

A MAGICAL HIGH-SCHOOL GIRL
NEUES RPG FÜR SWITCH

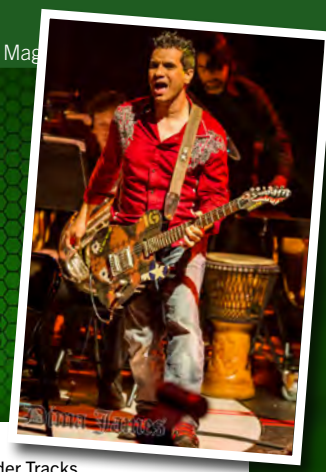
Switch Die Mischung aus Rollenspiel und Rogue-like bereichert das Switch-Repertoire.

In diesem charmanten JRPG mit Rogue-like-Elementen werdet ihr auf dem Heimweg von der Schule in eine Hexe verwandelt. Mit euren neu entdeckten Zauberkräften kämpft ihr fortan gegen allerlei niedliche Gegner wie etwa Geistergestalten aus der japanischen Folklore; jeder eurer Sprüche wird stärker, je häufiger ihr ihn einsetzt. Ihr greift nicht auf vorgefertigte Angriffe zurück, sondern kreiert selbst magische Attacken, deren Effekte von ihrem Namen abhängen. Der Haken daran könnte sein, dass die bereits 2016 auf Steam erschienene Version von *A Magical High School Girl* nur über englische Texte verfügt. Sollte die Switch-Fassung also einfach unverändert übernommen werden, sind gute Fremdsprachenkenntnisse Voraussetzung, um die kleine Hexenheldin sicher nach Hause zu führen. Preis und Erscheinungstermin des Dungeon Crawlers mit RPG- und Rogue-like-Elementen stehen noch nicht fest.

Im Interview mit Tommy Tallarico

VIDEO GAMES LIVE: LEVEL 6

Bereits zum sechsten Mal veröffentlichen Tommy Tallarico und seine Crew ein Album voller Videospiel-Musik-Arrangements und gehen danach auf große Tour. Wir sprachen mit der US-amerikanischen Szene-Ikone.



N-ZONE: Wie der Name bereits vermuten lässt, ist *Level 6* dein sechstes Video-Games-Live-Album. Kannst du uns verraten, welche Spiele diesmal vertreten sind?
Tallarico: Das wird unser bisher bestes Album! Ich habe mir rund um den Globus notiert, welche Songs sich die Leute für unsere nächsten Performances und Aufnahmen wünschen. Das hier sind die Songs, die wir bisher bestätigt haben: *Pokémon – Gotta catch 'em all* aus der *Pokémon*-TV-Serie (featuring Jason Paige, Originalsänger aus der Serie); mit weitaus mehr Gitarren, Orchestermusik und Gesang. *Undertale*: Ein Arrangement unter Mithilfe von Schöpfer/Komponist Toby Fox. Wir wollen die Musik in diesem Fall auf einem neuen symphonischen und elektronischen Level interpretieren. *Final Fantasy X – To Zanarkand*: Ein komplett eigenständiges Video-Games-Live-Arrangement. Es gab ein paar Elemente, die ich schon immer in diese Melodie integrieren wollte, etwa Akustikgitarren und Chöre. *Destiny – The Union*, geschrieben von Marty O'Donnell, Sir Paul McCartney (ja … DER Paul McCartney von den Beatles) und Mike Salvatori. Das Arrangement und die Aufnahme sind in Zusammenarbeit mit Marty O'Donnell entstanden. Das Video-Games-Live-Arrangement *The Union* ist ein bisher in seiner Gänze unveröffentlichter Song vom nie erschienenen Album *Music of the Spheres*. *Tomb Raider Suite*: Ein noch nie veröffentlichter oder aufgeführter Song, der speziell für *Video Games Live* vom originalen *Tomb Raider*-Komponisten Nathan McCree arrangiert wurde. *Metal Gear Solid*: Obwohl wir diesen Song schon seit unserer allerersten Show im Hollywood Bowl 2005 live performen, haben wir ihn noch nie veröffentlicht oder aufgenommen. Es handelt sich dabei um ein originales Arrangement der *Metal Gear Solid*-Songs *Main Theme* und *Encounter*, das von den ursprünglichen Komponisten des Spiels zusammengestellt wurde. *Earthbound/Mother*: Eines der meistgewünschten Franchises, was die Integration bei *Video Games Live* anbelangt.

> „Wir hätten schon mehr als genug Material für Level 7 und Level 8!"

N-ZONE: Von den zehn geplanten Songs sind also bisher sieben bekannt. Kannst du uns vielleicht noch ein oder zwei weitere verraten?
Tallarico: Die Backer unserer Kickstarter-Kampagne entscheiden, was die finalen Tracks auf dem Album sein werden, also kann ich das im Moment gar nicht so genau sagen. Außerdem packen wir bei erreichten Stretch Goals auch noch weitere Tracks auf das Album. Deswegen hoffe ich, dass wir am Ende auf 12 oder 13 Songs kommen. Im Gespräch mit den Projektmitarbeitern und Leuten in den sozialen Medien merke ich aber, dass viele Leute sich Titel wie *Hearthstone*, *Suikoden 2*, *Fire Emblem*, *Heroes of Might & Magic*, *Katamari Damacy*, *Secret/Legend of Mana*, *Shenmue*, *Starfox*, *Guilty Gear*, *Nier*, *Kirby*, *Cuphead*, *Ori and the Blind Forest*, *Super Mario Bros. 2* und *Zelda: Breath of the Wild* wünschen. Puh! Damit hätten wir schon genug Material für *Level 7* und *8*!

N-ZONE: Hast du bei der Arbeit an deinem sechsten *VGL*-Album etwas anders gemacht als zuvor? Gab es etwas, das du aus den bisherigen fünf Alben gelernt und umgesetzt hast?
Tallarico: Vom Produktionsstandpunkt aus habe ich mir vor allem mehr Zeit beim Arrangement der einzelnen Tracks gelassen, bevor ich sie zum finalen Mix gegeben habe. Vorher habe ich immer das Gefühl gehabt, dass ich mich zu sehr abhetze, weil ich mir nur vier oder fünf Tage zum Editieren auf der Skywalker Ranch gegeben habe. Diesmal nehme ich mir sieben oder acht Tage nur fürs Editieren und mixe dann an zwei Extratagen zusammen mit der mehrfachen Grammy-Preisträgerin und Toningenieurin Leslie Ann Jones. Vom Kickstarter-Standpunkt aus … ich gebe den Leuten immer mindestens das Drei- bis Siebenfache des Betrags, den sie spenden, als Wertgegenleistung zurück. Ich denke, das ist einer der Hauptgründe, warum unsere Kampagnen immer so gut laufen. Ich sehe Kickstarter nicht als eine Plattform, auf der man Leuten nur ein Album verkauft. Das bieten ja schon iTunes oder Amazon. Kickstarter hingegen gibt mir die Möglichkeit, den größten Fans, die uns liebend gerne unterstützen, so viele Dinge zurückzugeben. Das ist eine tolle Gelegenheit, neues und einzigartiges Material mit ihnen zu teilen – das bietet einfach keine andere Plattform. Für dieses Projekt haben wir beispielsweise coole Belohnungen wie einen Besuch auf der Skywalker Ranch, personalisierte Voice Recordings der originalen Ash-Ketchum-Sprecherin (*Pokémon*) Veronica Taylor, ein einzigartiges *Donkey Kong Country*-Piano-Album mit Hilfe und Input vom originalen Komponisten David Wise und so viel mehr.

N-ZONE: Für *Video Games Live* mischst du viele unterschiedliche Musikstile – hast du für *Level 6* etwas an der Formel verändert und neue stilistische Elemente eingebaut?
Tallarico: Ich persönlich LIEBE Dynamik. Ich denke, das haben wir für *Level 5* perfekt hingekriegt. Ein Orchester mit 100 Instrumenten und einen Chor mit 60 Personen zu haben, ist einfach großartig! Aber das Ganze dann mit Gitarren und Elektroelementen zu kombinieren, bringt die Sache noch mal auf einen anderen Level. Natürlich nicht bei allen Songs, denn manchmal ist es wichtig, auch etwas langsamer und „schöner" zu agieren. Wie gesagt: Es geht immer um Dynamik. Eine Sache, die ich anders mache und für die ich eine neue Herangehensweise wage, ist das Arrangement zu *Earthbound/Mother*. Ich bin ein großer Fan der Filmmusik von *Moulin Rouge* und *The Greatest Showman*. Für *Level 6* wollte ich auch so etwas – für uns völlig Neues – in einem der Tracks umsetzen. Einer meiner Arrangeure (Wayne Strange) nahm sich einige originale Lyrics von *Earthbound/Mother*-Komponist Shigesato Itoi und übersetzte, adaptierte und interpretierte sie ins Englische. Wir wollen dafür einzigartige Sänger und italienische Opernstars verpflichten. Also etwas völlig anderes als jedes Arrangement zu dem Thema dort draußen. Wir haben zu den ersten sieben Songs bereits ein paar computergenerierte Demos auf unserer Kickstarter-Seite, ihr könnt sie euch hier anhören: https://www.kickstarter.com/projects/1916334303/video-games-live-level-6-album-and-movie?ref=51ttfn.

N-ZONE: Du machst nun bereits seit über 30 Jahren Videospielmusik. Hast du je darüber nachgedacht, in andere Musikbereiche zu expandieren, Filmmusik zum Beispiel?
Tallarico: Ein paar bekannte Filmproduzenten haben mich in der Vergangenheit schon kontaktiert, um über eine potenzielle Zusammenarbeit zu sprechen. Aber um ehrlich zu sein, sind Videospiele und Videospielmusik nun mal meine große Leidenschaft. Deswegen habe ich nicht wirklich Interesse, an großen Hollywood-Produktionen mitzuwirken. Ich meine, ich liebe Filme, aber in dem Fall würde ich die Musik nur für Geld und/oder den Ruf machen. Das ist etwas, das mich noch nie interessierte. Meine zwei großen Lieben, als ich aufgewachsen bin, waren Musik und Videospiele. Und die Tatsache, dass ich beide Dinge nun zu meinem täglichen Job gemacht habe, ist unglaublich und für mich persönlich auch besonders wertvoll. Es gibt also keinen Grund, mich mit anderen Dingen zu beschäftigen, da mir diese Dinge nicht so wichtig sind wie Videospiele.

N-ZONE: So fleißig wie du komponierst: Findest du eigentlich noch genug Zeit, um Videospiele zu spielen? Falls ja, welche Spiele bereiten dir momentan besonders viel Freude?
Tallarico: Nun, es ist natürlich sehr schwer, Zeit zu finden, wenn du die ganze Zeit auf Tour oder Reisen bist. Aber wenn ich zu Hause bin, dann spiele ich das aktuelle *F1*-Spiel in meinem Heimkino – ich bin ein Riesenfan der Formel 1 und von Ferrari! Ich habe auch *Shadow of the Colossus* noch einmal in HD durchgespielt. So großartig! Eines meiner absoluten Lieblingsspiele der letzten zehn, fünfzehn Jahre.

TOURDATEN

02.11.18 Frankfurt – Jahrhunderthalle
03.11.18 Berlin – Tempodrom
04.11.18 Mönchengladbach – Red Box
05.11.18 Hamburg – Mehr Theater
Tickets unter: www.adticket.de
Kickstarter: https://www.kickstarter.com/projects/1916334303/video-games-live-level-6-album-and-movie/description

DISTANT WORLDS: TOURDATEN ZUM FINAL-FANTASY-KONZERT

Konzert Erlebt eine musikalische Reise durch über 30 Jahre *Final Fantasy*-Geschichte!

Unglaublich, aber wahr: Das erste *Final Fantasy* erschien bereits im Jahr 1987 für das NES! Anlässlich des 30-jährigen Jubiläums im Jahr 2017 startete die Konzertreihe *Distant Worlds: Musik from Final Fantasy*, die nun bald auch deutsche Spiele- und Musikfans begeistern wird. Die einprägsamen Melodien vom Mastermind der *Final Fantasy*-Soundtracks Nobou Uematsu werden am 14. Februar 2019 in Düsseldorf, am 15. Februar 2019 in Berlin und am 16. Februar 2019 in Hamburg zu genießen sein. Doch die Besucher erwartet mehr als nur Musik – stattdessen ist *Distant Worlds* als Live-Erfahrung konzipiert, die mit visuellen Effekten ebenso wie mit Video-Ausschnitten aus den ikonischen Spielen der *Final Fantasy*-Reihe bereichert wird. Dazu werden mehrere HD-Großbildleinwände rund um die Zuschauer installiert sein. Für die musikalische Inszenierung zeigt sich Grammy-Gewinner Arnie Roth zuständig, der zusammen mit dem Bohemian Symphony Orchestra Prague für ein einmaliges Erlebnis sorgen wird. Infos zu Ticketpreisen und genaue Daten gibt's unter www.adticket.de sowie unter www.ffdistantworlds.com und auf Facebook!

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1101: Im Club-Nintendo-Comic „Die Verwandlung" aus dem Jahr 1993 wird Warios Herkunft so erklärt, dass Dr. Light Mario von der Pixel-Krankheit heilen möchte, indem er ihn dupliziert. Versehentlich entsteht stattdessen aber ein böser Ableger von Mario, eben Knoblauch-Liebhaber Wario.

1102: In der Spieleanleitung zu *Wario Land: The Shake Dimension* für die Nintendo Wii wurde ein Stickerbogen mit Aufklebern von Figuren aus dem Spiel beigelegt. Ein nettes kleines Goodie, finden wir!

1103: Wario hat einen für die Geschichte relevanten Auftritt im Spiel *Densetsu no Starfy 3*. Hier hilft er dem titelgebenden Seestern Starfy bei der Schatzsuche. Kein Wunder, das ist ja sein Fachgebiet!

1104: *Wario Land 2* erschien hierzulande sowohl für den Ur-Game-Boy als auch in einer aufgehübschten Version zum Release des Game Boy Color für ebendiesen. In Japan dagegen gibt es nur die Version für den Game Boy Color, obwohl frühe Screenshots einer japanischen Ur-Version existieren. Warum Nintendo wohl auf den Release verzichtete?

1105: Thomas Spindler, der Synchronsprecher von Wario in den Spielen *Mario Kart 64* (japanische Version) und den ersten *Mario Party*-Titeln, verriet in einem Interview höchstoffiziell, was viele Fans schon vermuteten: Wario war von Nintendo ursprünglich als Deutscher geplant. So erklärt es sich auch, dass der berühmte Ausruf „So ein Mist!" aus den oben genannten Spielen tatsächlich kein Verhörer ist und nicht „Awww, I missed" gesagt wird. Thomas Spindler stammt im Übrigen ebenfalls aus Deutschland.

1106: Wario fällt durch seine eher breite als hohe Gestalt auf, was auch Captain Olimar in *Hey! Pikmin* gleich bemerkt. Nutzt man den Wario-Amiibo und schaltet dadurch das Fundstück im Spiel frei, so nennt ihn Olimar „Kompakter Tunichtgut" und macht sich aufgrund der kurzen Beine sowie seines bösen Blickes ernsthafte Sorgen.

1107: Warios Erzfeinde sind die Zuckerrohr-Piraten, die von Kapitän Kandis angeführt werden und alle Schätze der Welt sammeln wollen.

1108: Professor Mad Scienstein ist einer von Warios Gegnern in *Wario Land 3* und *Wario Land 4*. Zudem stellt er auch eine Figur in *Dr. Mario 64* dar, die in Marios Geschicklichkeitsspiel sogar spielbar ist. Noch interessanter ist jedoch seine eigentliche Herkunft: So hatte der kuriose Charakter seinen ersten Auftritt tatsächlich im Japan-exklusiven Action-Adventure *Kaero no Tame ni Kane wa Naru*.

1109: *Virtual Boy Wario Land* ist nicht nur eines der besten und unbekanntesten Spiele rund um Stinkstiefel Wario, sondern auch einer der Nintendo-Titel mit dem versteckten Totakas Song. Hierzu spielt man das Spiel durch und wartet nach dem Ende des Abspanns für etwas mehr als eine Minute, bis man die bekannte Melodie zu hören bekommt. Allerdings, wer hat schon einen Virtual Boy zu Hause?

1110: Nach Entwickleraussagen sollten die verschiedenen Minispiele aus *Game & Wario* schon von Beginn an auf der Wii U vorinstalliert sein. Allerdings wurde dies aus Zeitgründen nicht realisiert, zudem waren die Entwickler der Meinung, dass die Spiele schlichtweg „zu speziell" für so manchen Wii-U-Käufer hätten sein können.

MOBILE GAMES CHECK

powered by honor

Promo An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion Apps.

LIVE STREAM
NÄCHSTE TERMINE
25.04. & 30.05.
AUF PC-GAMES-FACEBOOK

ANZEIGE

YOU MUST BUILD A BOAT

Nostalgie an Bord

Das Wichtigste gleich vorneweg: Wir bauen überhaupt kein Boot! Vielmehr erwartet den geneigten Mobile-Gamer eine Kombination von Puzzle und Rollenspiel. *You Must Build A Boat* kombiniert eine schnelle Drei-Gewinnt-Steuerung mit dem Spielprinzip eines Endless Runners. Wir durchqueren mit unserem Charakter ansprechend gestaltete 2D-Levels im nostalgischen 8-Bit-Look. Die Steuerung funktioniert über Symbole, die passend aufgereiht Angriffe und Fähigkeiten auslösen. Wie in einem RPG verbessern wir unsere Ausrüstung, heuern für knifflige Unterfangen Mitstreiter an oder craften besseres Equipment. Das besagte Boot dient dabei nur als Ausgangspunkt für Quests und Dungeons, die in verschiedenen Schwierigkeitsgraden absolviert werden können. Ein wirklich sehr gelungener Indie-Titel der *10.000.000*-Macher, mit ordentlich Suchtpotenzial und einem Hauch Retro-Charme.

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	EightyEightGames
Plattform:	Android
Preis:	2,69 Euro
WERTUNG	★★★★☆

XCOM: ENEMY WITHIN

Ein Taktik-Feuerwerk

Auf PC und Konsole längst eine Instanz in Sachen Rundentaktik, schickt sich *XCOM: Enemy Within* an, auch die Mobile-Welt zu erobern. Die Rezeptur ist altbewährt: Mit genmutierten Soldaten und waffenstrotzenden Spezialeinheiten rücken wir der außerirdischen Gefahr zu Leibe. Doch wie gut funktioniert der Taktik-Knüller auf dem Smartphone? Ein Wermutstropfen sind die leichten technischen Probleme der App. Aber *XCOM*-Fans dürfen sich auch auf mobilen Geräten über viel strategische Tiefe freuen. Mit genetischen Verbesserungen, neuen Technologien oder bionischen Anleihen bei Mutter Natur rüsten wir unseren Trupp immer weiter auf. Und für die knackigen Missionen brauchen wir das auch! Denn um die goldene Ressource „Meld“ abzugreifen, müssen wir uns zügig durch die Levels taktieren und werden dabei von zahlreichen Hinterhalten und Fallen überrascht. Insgesamt also eine gelungene Portierung, die Taktik-Füchse an ihre Handys fesseln wird!

Genre:	Strategie
Entwickler:	2K
Plattform:	Android
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	★★★★☆

BALLOMA

Rolling, Rolling, Rolling

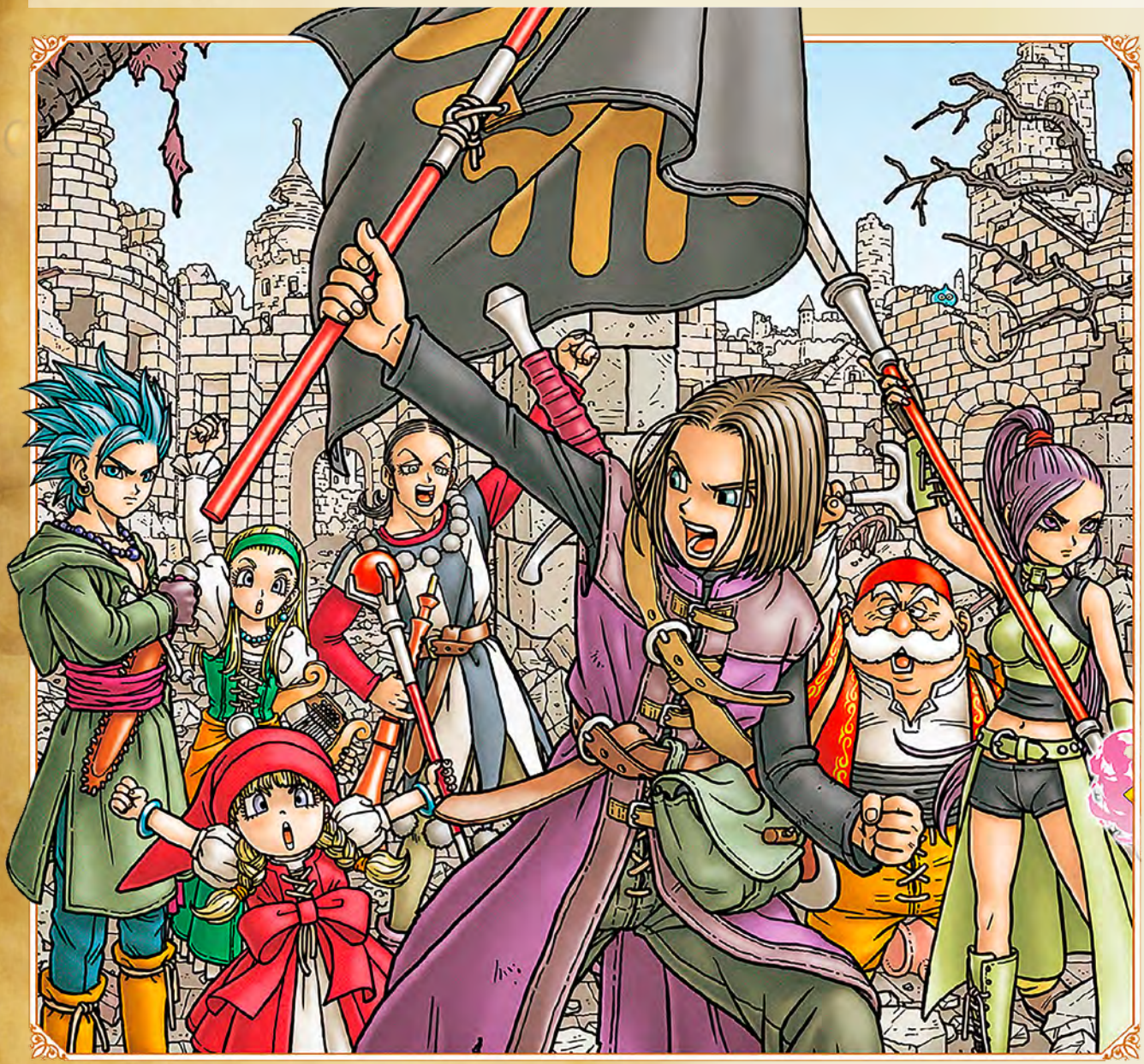
Frei nach dem Limp-Bizkit-Hit rollen wir durch eine feurige Fantasiewelt. In *Balloma* spielen wir einen in einem Feuerball gefangenen Geist, den wir durch ein Meer aus Lava navigieren müssen. Unser Ziel ist eine unbekannte Dimension, in der wir aus unserem brennenden Gefängnis befreit werden sollen. Diese zugegebenermaßen leicht absurde Story bereitet den Weg für ein kniffliges, schnelles Spielspaß-Abenteuer. Über den Touchscreen steuern wir unsere gleißende Kugel durch zunehmend schwierigere Levels. Die „Fahrphysik“ ist überraschend gelungen. Mit dem richtigen Fingerspitzengefühl sammeln wir blaue Kristalle für Punkte ein und suchen den Weg durch die Inselketten. Dabei nutzen wir beispielsweise Kicker, Sprungschanzen oder Teleporter und lösen geskriptete Ereignisse auf der Karte aus. Bei Lenkfehlern landen wir in der Lava. Sind wir zu langsam, setzt uns das Spiel an den Level-Anfang zurück. Eine spaßige Rollpartie mit beachtlichem Suchtfaktor.

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Black River Studios
Plattform:	Android
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★☆☆

DRAGON QUEST XI

ZU BESUCH BEI DRAGON-QUEST-ERFINDER YUJI HORII

Wenn Square Enix nach Tokio einlädt, dann gibt's auch was zu sehen. In diesem Fall standen das Phänomen *Dragon Quest* und der kommende elfte Teil der Rollenspielreihe im Mittelpunkt – und ein spannendes Gespräch mit dem Schöpfer der Serie.



Beim Stichwort „Rollenspiel" kommen den meisten Spielern hierzulande *The Witcher, Skyrim* und *Final Fantasy* in den Sinn. In Japan ist die erste Assoziation indes eine andere: Dort ist *Dragon Quest* seit 1986 nicht einfach nur der beliebteste Vertreter des Genres – *Dragon Quest* ist eine nationale Institution. Die Musik der Spiele ist im Land des Lächelns über Generationen hinweg bekannt, der grinsende blaue Slime eine Ikone. Kunstbegriffe aus der Welt der *Dragon Quest*-Spiele haben ihren Weg in den Sprachgebrauch gefunden. Und Yuji Horii, der kluge Mann, der vor mehr als 30 Jahren *Dragon Quest* ersann und damit den bis heute akzeptierten Prototypen des Rollenspiels japanischer Machart schuf, genießt Star-Status.

In der Höhle des Horii

Und so kommt es, dass wir uns an einem kühlen Februar-Tag in einem hier nicht näher genannten Stadtteil von Japans gewaltiger Hauptstadt Tokio wiederfinden und uns eine PR-Dame von Square Enix darum bittet,

Alchemie und Crafting dürfen heute in keinem Rollenspiel fehlen. An diesem Tisch baut ihr euch in *Dragon Quest XI* neue Gegenstände zusammen.

den Ort, den wir nun besuchen, doch geheim zu halten. „Nein, das Haus fotografieren wir lieber nicht von außen …“, heißt es. Und: „Nein, bitte keine Bilder aus den Fenstern heraus machen, sonst könnte jemand anhand der Aussicht darauf schließen, wo wir uns gerade befinden.“

Aber wo befinden wir uns eigentlich? Schwer zu sagen! Gerade waren wir noch in einem Aufzug und sind durch einen ganz gewöhnlichen Gang in einem ebenso gewöhnlichen Hochhaus gelaufen. Und auf einmal stehen wir inmitten schwerer Mauern. Da ist ein Gewölbebogen, teilweise lugt rotes Mauerwerk unter großen Quadern hervor und in der Ecke steht eine Ritterrüstung. Ein freundlich lächelnder Mann mit getönter Sonnenbrille heißt uns willkommen: Yuji Horii, Jahrgang 1954 und Erfinder der japanischen Rollenspielreihe *Dragon Quest*. Wir befinden uns in seinem Büro, auf das er sichtlich stolz ist und in dem er sich rundum wohlfühlt. „Ich habe einfach darum gebeten, das so für mich zu gestalten“, erklärt Horii. „Es war sehr viel freier Raum hier und ich wollte so etwas in dieser Art. Wenn ich jetzt mein Büro anschaue, dann inspiriert es mich sehr stark für meine Spiele. Es gibt einem das Gefühl, die ganze Welt erblicken zu können. Diese Rüstung hier in der Ecke, die habe ich in Spanien gekauft. Und wissen Sie was? Vor ein paar Tagen habe ich mich hier mit Akira Toriyama und Koichi Sugiyama getroffen. Kann man sich vorstellen, dass es das erste Mal überhaupt war, dass wir drei uns gleichzeitig getroffen haben?“

Kreatives Dreigestirn

Nein, das ist tatsächlich kaum vorstellbar. Denn Yuji Horii, Akira Toriyama und Koichi Sugiyama bilden seit 1986 das kreative Kernteam hinter *Dragon Quest*: Horii denkt sich Welt und Geschichten aus, der prominente Mangaka Toriyama (*Dragon Ball*) verleiht Helden, Schurken und Monstern ihr einzigartiges Aussehen und die Werke des klassischen Komponisten Sugiyama prägen die Identität einer jeden *Dragon Quest*-Episode ebenso wie Story und Figuren. Elf *Dragon Quest*-Hauptspiele, elf Millionenseller. Selbst der Japan-exklusive zehnte Teil, ein MMORPG, hat mittlerweile mehr als eine Million Exemplare abgesetzt und kann aktuell einen Abonnentenstamm von etwa 300.000 Spielern vorweisen. Und diese drei Genies haben bisher immer nur aus der Ferne miteinander kommuniziert? Beeindruckend. Ebenso beeindruckend wie diese Kontinuität: *Dragon Quest* dürfte die einzige Spielereihe überhaupt sein, an der seit den 1980er-Jahren durchgehend die gleichen kreativen Köpfe arbeiten und ihrer Vision folgen.

Natürlich gehören mittlerweile auch zahlreiche jüngere Macher zum Entwicklerteam. Produzenten, Directors, Level- und Systemdesigner – die meisten Mitarbeiter, die heute an *Dragon Quest* arbeiten, haben in jungen Jahren selbst vor Famicom und Super Famicom gesessen

Keine Zufallsbegegnungen: Monster laufen auf der Weltkarte rum. Auch der Wechsel in einen Kampfbildschirm ist in *Dragon Quest XI* Vergangenheit.

***Dragon Quest XI* macht seinem Namen alle Ehre: Schon früh im Verlauf der Geschichte trefft ihr auf dieses Feuer speiende Schuppentier.**

Grafisch bietet die Welt viele Hingucker. Die erstmals in der Seriengeschichte eingesetzte Unreal Engine macht es möglich.

und die klassischen Episoden der Reihe als Spieler und Fans erlebt. Doch den größten kreativen Eindruck, den hinterlassen eben auch 2018 noch die Menschen, die *Dragon Quest* vor 32 Jahren erstmals erdacht und ausgestaltet haben.

Horii erläutert die Herangehensweise der Entwickler: „Die Vision von *Dragon Quest* selbst hat sich über die Jahre nicht sonderlich verändert. Wir haben damals angefangen, als das Rollenspiel-Genre eher eine Nerd-Sache war und nur von einer ganz bestimmten Gruppe von Spielern gespielt wurde. Was ich versucht habe: Ich wollte mehr Menschen den Einstieg ins Genre erleichtern, daher denke ich, dass dieser Teil der Vision sich eigentlich gar nicht verändert hat. Aber natürlich ändert sich der Ansatz, wie genau wir das tun, über die Jahre."

Diese enorme Kontinuität honorieren die japanischen Spieler immer wieder mit kolossalen Verkaufszahlen. Bestes Beispiel ist das aktuelle *Dragon Quest XI*: Das im Sommer 2017 für 3DS und PS4 erschienene Rollenspiel hat sich mittlerweile mehr als drei Millionen Mal verkauft – alleine auf dem japanischen Markt! Die lokalisierten Versionen für Europa und die USA erschienen schließlich erst im September 2018 für PS4 und PC und „später" für Switch. Wir durften die lokalisierte Version von *Dragon Quest XI* einen Tag später bei unserem Besuch selbst ganz genau unter die Lupe nehmen.

Locker-luftig lokalisiert

Die Präsentation findet nicht in Yuji Horiis wundervollem Geheimbüro statt, sondern ganz offiziell in den Räumen von Square Enix im quirligen Tokioter Bezirk Shinjuku. In einem aufgeräumten Konferenzsaal präsentiert uns Produzent Hokuto Okamoto den Anfang der englischen Fassung von *Dragon Quest XI* und führt uns Schritt für Schritt durch die Unterschiede zum japanischen Original. Denn im Jahr 2018 ist es mit einer einfachen Übersetzung schon lange nicht mehr getan. Und gerade bei *Dragon Quest*, einer Reihe, die in Japan so für ihre Treue zur Tradition geschätzt wird, wäre es finanzieller Selbstmord, einfach nur die japanische Version zu übersetzen und in die westlichen Läden zu stellen.

Gleich der erste Eindruck macht deutlich, dass auch bei

Viele Städte haben europäisch-mediterranes Flair. Hier spiegeln sich die persönlichen Vorlieben von *Dragon Quest*-Schöpfer Yuji Horii wider.

Auch satte Natur gehört zur Welt von *Dragon Quest XI*. Hier durchquert ihr einen urtümlich anmutenden Wald.

Ein Trupp Flattergegner stellt sich unserer Party in den Weg. Doch viel können die Viecher nicht gegen uns ausrichten.

Dragon Quest XI – trotz einer grundlegend ernsten Geschichte – Humor und Wortwitz groß geschrieben werden. In Cobblestone, dem lauschigen Heimatdorf des Helden, dreht sich alles um Gestein. Nebenfiguren sind nach Fels- und Edelsteinen benannt: Die Ziehmutter des Protagonisten hört auf den Namen Amber, eure Jugendfreundin heißt Gemma – die Entwickler ziehen das Motiv konsequent durch. Ebenfalls durchgezogen wird wieder das britische Englisch: Wie im PS2-Klassiker *Dragon Quest VIII,* der für 3DS neu aufgelegt wurde, vertonen auch in Teil 11 wieder britische Sprecher die Hauptrollen – erneut mit einem Fokus auf regionale britische Akzente. Eine solche Änderung ist für *Dragon Quest XI* eine große Sache, kommt die japanische Version doch komplett ohne Sprachausgabe aus. „*Dragon Quest* war in Japan schon immer ein textbasiertes Erlebnis und die Spieler haben sich die Art und Weise, wie die Charaktere sprechen, stets selbst vorgestellt“, sagt Yuji Horii. „Wir haben uns entschieden, diese Tradition beizubehalten. Für den westlichen Release hingegen werden wir Stimmen hinzufügen, weil Japanisch in den Möglichkeiten, die Persönlichkeit eines Charakters rüberzubringen, als Sprache sehr expressiv ist, während in der vergleichsweise simplen englischen Sprache Stimmen nötig sind, um denselben Level an Emotionalität zu erzeugen.“

Das bezieht sich dann auch auf die bereits erwähnten Akzente, wie Horii erläutert: „Im Japanischen ist es sehr einfach, viele Details und Persönlichkeit durch die Sprachmuster der Charaktere zu zeigen, und das müssen nicht mal regionale Dialekte sein. Im Englischen ist das komplizierter, weil die Sprache direkter und einfacher ist. Deswegen hatten wir uns für Dialekte entschieden. Wir wollen den Charakteren etwas

Die energische Kampfkünstlerin Martina ist für die grobe Arbeit zuständig. Sie verzichtet zugunsten harter Schläge und Tritte auf magische Fähigkeiten.

IM GESPRÄCH MIT YUJI HORII

„Für Teil 11 wollten wir ein umfassendes Einzelspieler-Erlebnis mit einer tiefgründigen Geschichte erschaffen“

Yuji Horii, der Schöpfer von *Dragon Quest*, der seitdem jeden Serienteil selbst betreut. (Foto: Medienagentur plassma/Thomas Nickel)

N-ZONE: Fliegen Sie oft nach Europa, um Inspirationen und Ideen für Ihre Spiele zu sammeln?
Yuji Horii: In letzter Zeit war ich ein paar Mal drüben. Aber in den Anfangsjahren der Serie war ich dazu nicht in der Lage, daher musste ich mich auf meine Fantasie verlassen, wie es dort denn sein könnte. Aber letztes Jahr habe ich Spanien besucht!

N-ZONE: In *Dragon Quest IX* und *Dragon Quest X* stand eher das Multiplayer-Erlebnis im Vordergrund und es war wichtig, die Verbindung zwischen Spielern zu schaffen. Teil 11 ist nun wieder ein Abenteuer für Solisten. Welcher von beiden Ansätzen ist Ihrer Meinung nach besser für die Zukunft der Serie geeignet?
Yuji Horii: *Dragon Quest X* ist ein Online-Rollenspiel und wir würden uns freuen, irgendwann wieder eins zu machen. Aber für Teil 11 wollten wir ein umfassendes Einzelspieler-Erlebnis mit einer tiefgründigen Geschichte erschaffen. Natürlich hat man außer den nummerierten Titeln auch viele Spin-offs, die verschiedene Genres abdecken wie Online oder Action und vieles andere. Anstatt uns auf nur eine Richtung zu beschränken, wollen wir eher verschiedene Richtungen haben, damit die Serie sich als Ganzes weiterentwickeln kann.

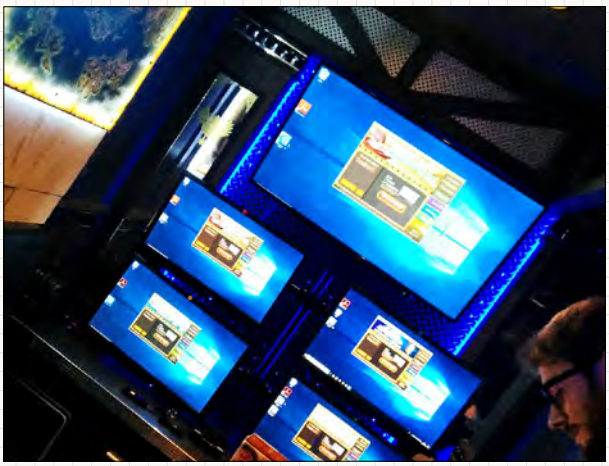
N-ZONE: *Final Fantasy* ist in Europa generell ein größerer Name als *Dragon Quest*. Glauben Sie, dass *Dragon Quest XI* es schaffen könnte, *Final Fantasy* im Westen zu übertrumpfen?
Yuji Horii: Schwer zu sagen. *Final Fantasy* als Rivalen zu haben, ist toll und eine Ehre. Ich freue mich, dass ich die Möglichkeit habe, mit diesen Spielen zu konkurrieren. Wenn man *Dragon Quest XI* genauer unter die Lupe nimmt, dann hat es eine solide Story und eine gigantische Menge an Inhalten. Und ich freue mich darauf, die Reaktionen der westlichen Spieler zu sehen, wenn es rauskommt. Alle reden über die Unterschiede zwischen *Final Fantasy* und *Dragon Quest*. Ich denke, dass *Final Fantasy* ein Spiel ist, das die Geschichte erzählt, während *Dragon Quest* den Spieler die Geschichte erleben lässt und ihn selbst zu einem Teil davon macht. Wie die westlichen Fans darauf reagieren werden, ist etwas, worauf wir uns ganz besonders freuen. Ich habe von verschiedenen Quellen gehört, dass *Final Fantasy X* und *Dragon Quest VIII* bei den Spielern in Europa und den USA sehr gut angekommen sind. Wir hatten tolle Reaktionen auf die Charaktere, die Geschichte und das Setting der Spiele. Wenn ihr *Dragon Quest VIII* mochtet, dann werdet ihr auch *Dragon Quest XI* lieben, weil es so tolle Charaktere und eine sehr solide gemachte Welt hat.

EIN BESUCH IN LUIDA'S BAR

Ein Ort, um unsere zwei liebsten Hobbys zu verbinden: Videospiele und Bier.

Unser Weg durch Tokio führt uns unter anderem ins quirlige Viertel Roppongi, das für seine Clubs und seinen hohen Anteil an Ausländern bekannt ist. Und seit ein paar Jahren auch für Luida's Bar. Pop-up- und Themenbars zu Spielen oder Animes sind in Japan keine Seltenheit, aber meist bleiben diese nur für wenige Monate geöffnet. Nicht so Luida's Bar: Die Kneipe wurde einer Herberge aus *Dragon Quest IX* namens „Zum Rastenden Recken" nachempfunden und kommt mit ihrer hölzernen Bar und den Buntglasscheiben sehr europäisch daher. Auf der Speisekarte stehen trotzdem eher japanische Spezialitäten – allesamt mit *Dragon Quest*-Bezug, wie ihr unseren Fotos entnehmen könnt. Direkt nebenan gibt es noch einen zweiten Ort mit starkem Bezug zu *Dragon Quest*: Einer der zahlreichen Pasela-Resort-Karaoke-Clubs beherbergt einen Raum, der nur für das MMORPG *Dragon Quest X* reserviert ist. Den können eingespielte Partys mieten und dann im passenden Ambiente gemeinsam ins Online-Abenteuer ziehen. Unnötig zu erwähnen, dass wir in Europa und den USA von solchen coolen Spielräumen oder Kneipen mit Gaming-Bezug nur träumen können.

***Dragon Quest*-Wein, Slime-Bentos, grinsende Nikuman: Ein Besuch von Luida's Bar in Tokio ist für Serien-Fans Pflicht.** (Foto: Medienagentur plassma/Thomas Nickel)



Neben Luida's Bar gibt es einen eigenen Raum, in dem man zu viert ins Online-Abenteuer *Dragon Quest X* ziehen kann. (Foto: Medienagentur plassma / Thomas Nickel)

An der Küste habt ihr euer kleines Boot vertäut. Dieb Camus erwartet euch schon, bevor es flugs zum nächsten Abenteuer geht.

Persönlichkeit zurückzugeben. Es gibt im Originaltext auch einige regionale Sachen, wie zum Beispiel eine Stadt, in der die Bewohner am Ende ihrer Sätze immer ‚dabe' anhängen." Hokuto Okamoto ergänzt: „Solche Akzente sind gar nicht mal dazu da, um zu zeigen, dass der Charakter aus einer bestimmten Region kommt, sondern um ihm eine persönliche Eigenheit zu verleihen. Das haben wir recht oft in unseren Spielen und es ist etwas, wofür Herr Horii sehr bekannt ist – sein Markenzeichen, die Art, wie er Charaktere entwickelt."

Den Entwicklern sei bewusst, wie viele Freiheiten die westlichen Übersetzer bei ihrer alliterationsfreudigen Arbeit an *Dragon Quest* genießen. „Manchmal ist uns schon ein wenig mulmig zumute, wenn wir daran denken, was bei der Lokalisation alles mit unseren Texten geschieht", gibt Okamoto nervös lachend zu.

Optimierungen für den Westen

Eine sorgfältige Bearbeitung von Texten ist nur ein kleiner Teil von alldem, was für die westliche Fassung mit *Dragon Quest XI* geschieht. Wie bei *Dragon Quest VIII* wird auch hier das komplette Menüsystem umgekrempelt und ordentlich aufgehübscht: Während die Bedienung in Japan in Sachen Präsentation und Aufbau immer noch den 8-Bit-Wurzeln der Serie entspricht, basiert das Menü in der lokalisierten Version nun auf Icons statt auf Text, ist aufgeräumter und folgt eher westlichen Spielgewohnheiten. Hinzu kommen noch zahlreiche weitere nützliche Komfortfunktionen: In der lokalisierten Version werdet ihr in Städten rennen dürfen und wenn ihr stillsteht, könnt ihr in die Ego-Perspektive wechseln und mit der Kamera sogar an interessante Punkte, Monster und Personen heranzoomen – eine Option, die in

Manche Ausrüstungsgegenstände ändern das Aussehen eurer Figuren, doch nur gewisse Items haben diese Wirkung.

Sylvia ist ein Akrobat und ziemlich von sich selbst überzeugt – und noch dazu eine wertvolle Verstärkung für eure Truppe.

Viele Aussichtspunkte laden mit ihren großartigen Panoramen mal zum Verweilen ein – die Welt ist einfach wunderschön.

der japanischen Fassung aus Gründen der Altersfreigabe gestrichen wurde. Warum eigentlich? Das erklärt uns ein sichtlich peinlich berührter Hokuto Okamoto: „Nein, es ist nicht so, dass die Möglichkeit der Ego-Perspektive in Japan automatisch für eine höhere Alterseinstufung sorgt. Aber wir haben ein paar sehr, sagen wir, naturalistisch modellierte weibliche Figuren im Spiel. Und wenn der Spieler nun aus der Ich-Ansicht ranzoomen kann, dann …“ Ah. Okay. Wir haben verstanden.

Das Orchester bleibt stumm

Auf eine Sache, mit der wir eigentlich fest gerechnet hatten, müssen wir dann aber doch verzichten: Im Gegensatz zu *Dragon Quest VIII* wird *Dragon Quest XI* in Europa und den USA nicht mit einem komplett orchestralen Soundtrack aufwarten. Die gut komponierten, aber klanglich eher blechernen Samples der japanischen Version untermalen auch die lokalisierte Fassung, das wird Koichi Sugiyamas Kompositionen nicht wirklich gerecht. Und noch eine Ankündigung – oder besser das Fehlen einer solchen – sorgte bei den anwesenden Pressevertretern für lange Gesichter: Zur angekündigten Switch-Portierung konnte (oder wollte) man bei Square Enix noch nichts Näheres sagen, nur dass sie auf jeden Fall erst nach der PS4- und PC-Fassung in Europa erscheint. Eine 3DS-Version bekommen wir hierzulande jedoch definitiv nicht zu sehen. Mit ihrem optionalen Pixel-Look kitzelte diese ganz massiv den Nostalgienerv der japanischen Spieler. Da der aber bei Europas *Dragon Quest*-Gemeinde weniger ausgeprägt scheint und Square Enix *Dragon Quest* auch eher als HD-Premium-Marke sieht, passt diese Version nicht so wirklich ins Konzept und wird daher in Fernost bleiben. Für 3DS-Fans ist das äußerst schade. Doch vermutlich können wir schon froh sein, dass überhaupt eine Version von *Dragon Quest XI* ihren Weg in den Westen findet und die Macher diese für den hiesigen Markt auch noch so liebevoll überarbeiten.

Thomas Nickel / Benedikt Plass-Fleßenkämper / Sascha Lohmüller

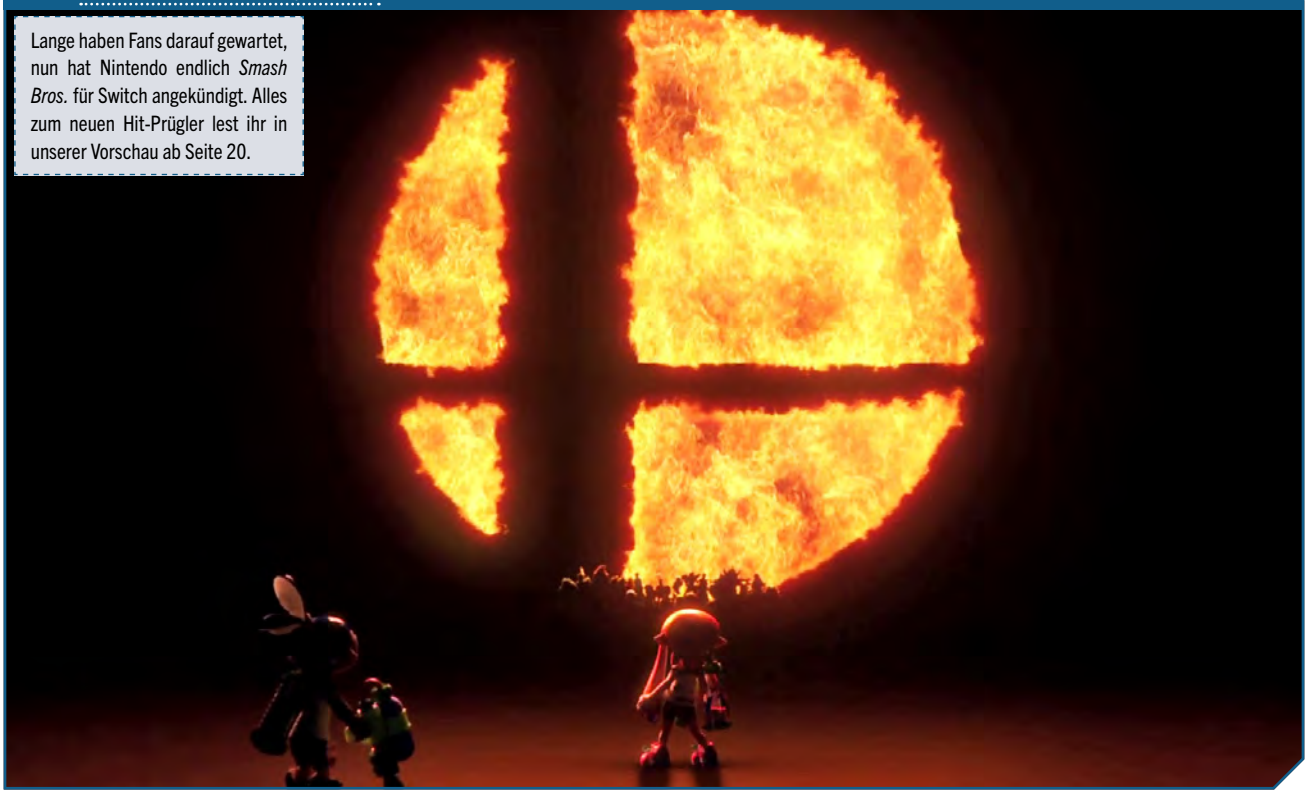
Die Heldentruppe ist komplett und erforscht ein Gemäuer – da fühlt sich der Rollenspieler doch richtig wohl!

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER SMASH BROS. (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 2018

Lange haben Fans darauf gewartet, nun hat Nintendo endlich *Smash Bros.* für Switch angekündigt. Alles zum neuen Hit-Prügler lest ihr in unserer Vorschau ab Seite 20.



2 POKÉMON (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** nicht bekannt

Erste Infos zum Switch-*Pokémon* bleiben weiter aus. In der Zwischenzeit könnt ihr mit Pikachu Fälle lösen. Mehr dazu im Test ab Seite 44.

3 NINTENDO LABO (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 27. April 2018

Wir haben alle Labo-Sets selbst ausprobiert! Unsere Eindrücke erfahrt ihr ab Seite 28.

Switch	Multi-Set	27. April 2018	Diverse
Switch	Robo-Set	27. April 2018	Action

4 SUPER MARIO (SWITCH/3DS/MOBILE)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2018 und später

Neue Spiele mit dem Klempner sind für alle Plattformen am Horizont. Neue Infos zu *Mario Tennis Aces* gibt's übrigens ab Seite 34.

Switch	Mario Tennis Aces	22. Juni 2018	Sportspiel
Mobile	Mario Kart Tour	2018/2019	Rennspiel
3DS	Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bowser Jr.s Reise	2019	Rollenspiel

5 METROID PRIME 4 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** nicht bekannt

Ob in *Super Smash Bros.* Samus wohl in ihrem neuen *Metroid Prime 4*-Look auftreten wird? Wir sind sehr gespannt darauf, es herauszufinden!

6 FIRE EMBLEM (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 2018

FIRE EMBLEM

Fire Emblem für Nintendo Switch (Arbeitstitel)

7 DKC: TROPICAL FREEZE (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 04. Mai 2018

8 HYRULE WARRIORS D.E. (SWITCH)

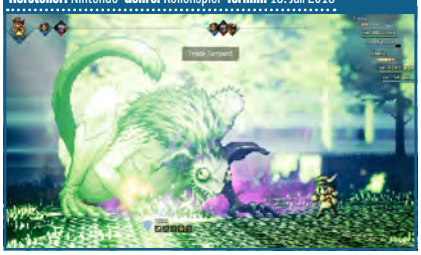
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 18. Mai 2018

9 LUIGI'S MANSION (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 2018

10 OCTOPATH TRAVELLER (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 13. Juli 2018



Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (SWITCH) SATURN

1 MARIO KART 8 DELUXE

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/17
Spielspaß: 91%

Diese Dominanz ist beeindruckend, zum dritten Mal in Folge bleiben die Top-4-Spiele unverändert.

2	SUPER MARIO ODYSSEY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
3	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
4	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
5	MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
6	1-2-SWITCH	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 77%
7	FIFA 18	Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 77%
8	XENOBLADE CHRONICLES 2	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 89%
9	ARMS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/18 Spielspaß: 84%
10	KIRBY STAR ALLIES	Entwickler: HAL Laboratories Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/18 Spielspaß: 80%

TOP 10 LESER (SWITCH)

1 KIRBY STAR ALLIES

Entwickler: HAL Laboratories
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/18
Spielspaß: 80%

Der knuddelige rosa Wonneproppen hüpft bei unseren Lesern an die Topposition.

2	SUPER MARIO ODYSSEY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
3	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
4	MARIO KART 8 DELUXE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
5	BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/18 Spielspaß: 90%
6	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
7	XENOBLADE CHRONICLES 2	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 89%
8	DRAGON QUEST BUILDERS	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/18 Spielspaß: 83%
9	MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
10	THE ELDER SCROLLS 5: SYKRIM	Entwickler: Bethesda Hersteller: Bethesda	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 84%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1 MEISTERDETEKTIV PIKACHU

Entwickler: Creatures
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/18
Spielspaß: 77%

Pikachus Umschulung zum Detektiv hat sich offenbar sehr gelohnt.

2	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
3	POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 90%
4	MiiTOPIA	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
5	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
6	MARIO PARTY: THE TOP 100	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/18 Spielspaß: 77%
7	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
8	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
9	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 91%
10	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND

Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/18
Spielspaß: 90%

Das Detektiv-Pikachu landet knapp hinter den aktuellen *Pokémon*-Spielen.

2	MEISTERDETEKTIV PIKACHU	Entwickler: Creatures Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/18 Spielspaß: 77%
3	METROID: SAMUS RETURNS	Entwickler: MercurySteam/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%
4	MiiTOPIA	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
5	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
6	YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 88%
7	LAYTON'S MYSTERY JOURNEY: KATRIELLE UND DIE ...	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 80%
8	MARIO PARTY: THE TOP 100	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/18 Spielspaß: 77%
9	MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN	Entwickler: Alpha Dream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 86%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

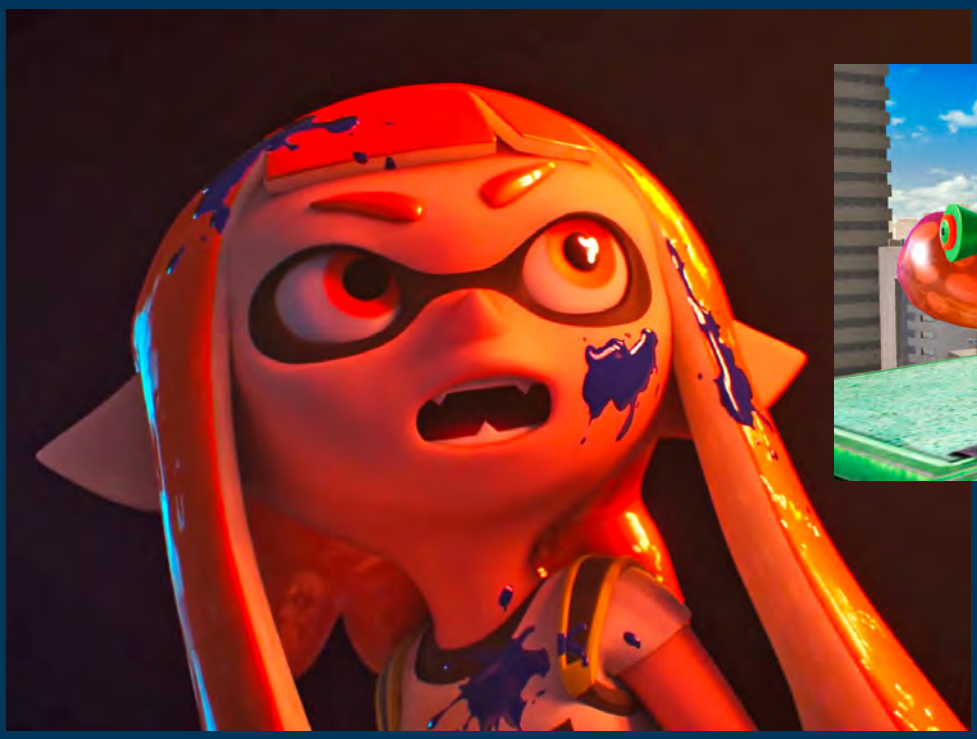
Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.**

Beat 'em Up A new Challenger approaches: Noch dieses Jahr werden endlich auch auf der Switch die berühmtesten Nintendo-Helden in die Arena steigen und sich gegenseitig beweisen, wer der Stärkste ist. Wir analysieren die bisherigen Infos! **Von Viktor Eippert & Katharina Reuß**

Die Ankündigung eines *Super Smash Bros.* ist immer eine verdammt spannende Angelegenheit. Nicht nur zählen die *Smash*-Spiele zu Nintendos beliebtesten und erfolgreichsten Titeln, mit einem neuen Teil geht auch immer die heiße Spekulation darüber los, welche Kämpfer am Start sein werden. Abseits des harten Kerns aus Nintendos absoluten All-Stars wie Mario, Luigi, Link, Kirby, Donkey Kong, Samus und Pikachu warten die Entwickler stets mit interessanten und meist auch völlig unerwarteten Prügelknaben und -mädels auf. Die Enthüllung der Kämpfer ist inzwischen schon regelrecht zum Ritual geworden, das Nintendo gemeinsam mit seiner Fangemeinde in Form sehr hochwertig aufgemachter Enthüllungs-Trailern zelebriert. Dass diese Tradition auch mit dem neuen Titel für Switch weitergeführt wird, zeigte bereits der Ankündigungs-Trailer in der März-Ausgabe der *Nintendo Direct*, wo nicht nur das Spiel selbst bereits für dieses Jahr angekündigt wurde. Nein, auch die ersten, komplett neuen Kämpfer wurden präsentiert: Nintendos jüngste Mega-Stars, die Inklinge aus *Splatoon*! Wobei diese streng genommen bereits in *Super Smash Bros.* für Wii U und 3DS enthalten waren, jedoch nur als Variation der Mii-Kämpfer. Doch wer die letzten *Smash*-Teile gespielt hat, weiß: Das ist natürlich überhaupt kein Vergleich zu einer Repräsentation als eigener, vollwertiger Kämpfer.

Fresche Herausforderer

Und als solche bieten die Inklinge mit ihren Tintenkanonen sehr spannende Gameplay-Möglichkeiten. Da sich in *Splatoon* alles um das Versprühen und Eintauchen in die bunte Tinte dreht, werden die tentakulären Kämpfer garantiert auch in *Smash* darauf zurückgreifen können. Naheliegend wäre, dass sich Inklinge auf der Tinte etwas schneller bewegen und sogar kurz in sie eintauchen (als Block) können. Wir halten es zudem für denkbar, dass



Auf Wii U und 3DS kamen die Inklinge nur in Form der (ziemlich hässlichen) Mii-Kämpfer zum Einsatz (Bild oben). Im Switch-*Smash* sind sie endlich als vollwertige Kämpfer vertreten!

die in der Kampfarena verteilte Farbe andere Kämpfer beim Darüberlaufen verlangsamt und dass sie aus Fairnessgründen nach einiger Zeit aber wieder verschwindet. Zweifelsfrei werden die Inklinge in ihrem Move-Set vor allem auf Fernkampf-Fähigkeiten setzen, zum Beispiel den Wurf einer Klecks-Bombe wie im Trailer bereits gezeigt. Aber auch Nahkampf-Angriffe – etwa mit einem Klecksroller – sind absolut denkbar. Wir sind auf jeden Fall gespannt, mit welchen Ideen die Entwickler für die feschen Tintenfisch-Kämpfer aufwarten.

Mindestens ebenso gespannt sind wir auch, wie Links neues Move-Set zusammengestellt sein wird. Denn wie man im Trailer bereits sehr deutlich erkennen kann, tritt Links *Breath of the Wild*-Inkarnation im neuen *Smash* in den Ring. Das Spitzohr wird daher nicht auf klassische Items wie den Bumerang oder den Enterhaken setzen, sondern mit den vielseitigen Modulen des Schiekah-Steins sowie seinem zuverlässigen Bogen seine Widersacher malträtieren.

So wird er sicherlich Bomben werfen können, um etwa Mario eins auszuwischen, der wenig überraschend ebenfalls bereits bestätigt ist. Unklar ist bisher aber, ob der Nintendo-Superstar in erster Linie mit seinen klassischen Moves kämpft, oder ob er auf Cappy aus *Super Mario Odyssey* zurückgreifen wird. Letzteres könnte dem Allrounder vielversprechende neue Akzente bescheren. Welche weiteren Kampfteilnehmer ebenfalls im Trailer zu erahnen sind, mit wem wir sonst noch rechnen und was unsere absoluten Wunschcharaktere sind, lest ihr auf den folgenden Seiten.

Port oder neuer Teil?

Bereits vor der Enthüllung des neuen *Smash Bros.* war und ist immer noch eine der wichtigsten Fragen: Erwartet uns eine stark aufgemotzte Portierung des Wii-U-Spiels ähnlich zu *Mario Kart 8 Deluxe* oder begeistern die Entwickler hier mit einem komplett von Grund auf neu entwickelten Spiel? Auch wenn ein komplett neuer Teil immer spannend ist, hätte eine Deluxe-Version tatsächlich einige schlagende Argumente auf seiner Seite. So könnte Nintendo sämtliche Inhalte der Wii-U- und der 3DS-Fassung miteinander kombinieren und alle DLC-Inhalte dazuwerfen. Daraus entsteht bereits ein richtig strammes Paket mit einer sehr großen Kämpferauswahl, das man mit völlig neuen Modi (eine Einzelspieler-Kampagne wie in *Brawl* oder *Melee* etwa) und noch einer Handvoll neuer Charaktere abermals erweitern kann.

Die bisherigen Hinweise sprechen allerdings eher für einen komplett neuen Serienableger. Da wäre zum einen der Titel. Wieso sollte Nintendo bei einer Deluxe-Version den finalen Titel des Spiels zurückhalten? Erst recht, da der Release noch in diesem Jahr ist. Darüber hinaus wäre es extrem untypisch für Nintendo, bei der Ankündigung keine Spielszenen zu zeigen, wenn es sich nur um eine verbesserte Fassung eines bereits bekannten Titels handelt. Und zu guter Letzt der wichtigste Hinweis: Auf der offiziellen Seite zum neuen *Smash* wird bei den Copyright-Einträgen ausschließlich HAL Laboratories als Entwickler und nur das Jahr 2018 angegeben. Bei Wiederveröffentlichungen, Remakes und Ähnlichem werden im Normalfall auch die entsprechenden Urheberrechte des Originals angegeben, was hier aber nicht der Fall ist.

Online-Blockbuster

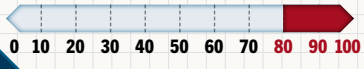
Egal ob nun ein Deluxe-Port oder ein völlig neues Spiel, eines ist sicher: *Super Smash Bros.* wird einer der mit Abstand wichtigsten Mehrspieler-Titel für Switch. Entsprechend wird Nintendo seine Helden-Klopperei ohne jeden Zweifel dafür nutzen, seinen für September angekündigten Online-Service für Switch salonfähig zu machen. Das wiederum legt einen Veröffentlichungszeitraum zwischen September und spätestens November nahe. Wir können uns sogar sehr gut vorstellen, dass *Smash* an genau jenem Tag in den Handel kommt, an dem der neue Dienst startet. Erstmals in Live-Betrieb zu Gesicht bekommen werden wir die Prügelgaudi spätestens zur diesjährigen E3. Denn als Teil des Messeprogramms hat Nintendo ein Turnier angekündigt, bei dem ausgewählte Kampfspiel-Experten auf der Switch ran dürfen. Wie bei bisherigen Messe-Turnieren werdet ihr das Ereignis per Live-Stream verfolgen können.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL Laboratories
Alternative: ARMS
Termin: 2018

Screen-Info: Die Screenshots stammen aus dem Trailer oder von Nintendo. Wie das neue *Smash* in Aktion aussehen wird, lässt sich bisher nur vermuten.

WERTUNGSTENDENZ



DIE SPIELMODI

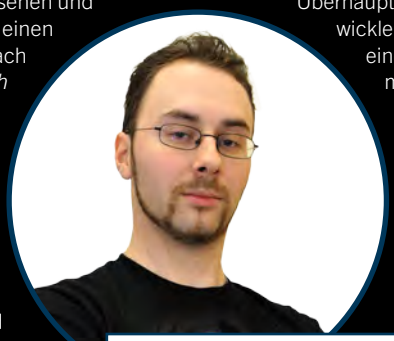
Wir erwarten wieder eine Vielfalt an Modi im neuen *Smash Bros.*

Super Smash Bros. war schon immer mehr als ein simples Prügelspiel. Abgesehen vom ersten Teil zeichnet sich die Serie durch eine erfreuliche Vielfalt kreativer Modi abseits vom Genre-Einheitsbrei aus. Ein wichtiger Teil davon sind die Einzelspielerparts; besonders beliebt waren der Adventure Mode aus *Melee* und *Brawl* und der Einzelspielermodus aus *Super Smash Bros.* auf dem N64 (mit der Meisterhand als letztem Boss). Sicherlich wird es ein Äquivalent zum Einzelspielermodus im neuen *SSB* geben, wahrscheinlich kehren auch die Zielscheiben- und Sandsackwettbewerbe zurück. Im Mehrspielerpart sind die üblichen Duell-Modi offline und online gesetzt; dazu kommen höchstwahrscheinlich viele Einstellungsoptionen wie das Einstellen der Siegbedingungen, die Größe der Spielfiguren und die Item-Auswahl für die Stage. Sollte es sich bei *Super Smash Bros.* auf der Switch um eine Art Deluxe-Fassung des Vorgängers handeln, könnte es sein, dass alle Modi enthalten sind – die der 3DS-Version und die der Wii-U-Ausgabe. Die Switch als Hybrid aus portabler und stationärer Konsole würde sich dafür thematisch wundervoll anbieten und der dadurch resultierende Umfang würde sich echt sehen lassen!

KOLUMNE: SPLATOON ALS VORBILD

Wenn es nach Viktor geht, sind die Inklinge nicht das Einzige, was aus *Splatoon* übernommen wird.

Mit den beiden *Splatoon*-Spielen und *ARMS* hat Nintendo in den letzten Jahren schön gezeigt, wie man Online-fokussierte Spiele durch regelmäßige, kostenlose Updates über einen langen Zeitraum hinweg durchweg interessant und frisch halten kann. Das sorgt auch viele Monate nach Release für eine rege Community, da Besitzer des Spiels immer wieder mal reinsehen und potenzielle Käufer auch wesentlich später einen Anreiz haben, zuzugreifen. Meiner Ansicht nach würde dieses Modell auch spitze zu *Smash* passen und es würden sich mehrere Vorteile ergeben. Klar, der offensichtliche Vorzug wären kostenlose neue Kämpfer, die Nintendo anstatt von kostenpflichtigen DLCs wie beim letzten Teil nach Release nachliefern würde. Gerade im Hinblick darauf, dass man für das Online-Spielen künftig monatlich zahlen muss, wäre das Versprechen von weiteren kostenlosen Kämpfern und Arenen ein guter Ansatz, um Spieler zum Online-Abo zu bewegen.



„Nintendo sollte *Smash* als Langzeitprojekt betrachten!“

Außerdem müssten die Entwickler dann auch nicht das Kämpferfeld unnötig mit Klon-Charakteren aufblähen, um einen scheinbar großen Umfang zu suggerieren, da die Spieler wüssten, dass weitere Kombattanten kostenfrei nachkommen. So könnten sich die Macher stattdessen in Ruhe darauf konzentrieren, wirklich einzigartige Move-Sets zu erstellen, und sich die nötige Zeit für Balancing-Anpassungen nehmen. Dass sich dieses Modell auch finanziell für Nintendo lohnen würde, hat *Splatoon 2* ebenfalls bewiesen, schließlich verkauft sich der Tintenshooter immer noch blendend – und das beinahe ein Jahr nach seiner Veröffentlichung.

Überhaupt wünsche ich mir, dass Nintendo ein festes Entwicklerteam abstellt und das neue *Smash* ähnlich zu einem Online-Rollenspiel über viele Jahre hinweg mit neuen Inhalten ergänzt. Das jeweils aktuelle *Smash* wird von Nintendo-Fans sowieso immer die gesamte Konsolen-Generation lang gespielt (und teilweise sogar darüber hinaus), wieso dann also auch nicht ebenso lange neue Inhalte nachliefern? Mit diesem langfristigen Ansatz bleibt auch mehr Zeit, um überraschende Kooperationen für coole Kämpfer abseits von Nintendos hauseigenen Marken an Land zu ziehen. Man stelle sich nur mal vor, passend zum Release von *Final Fantasy VII Remake* erscheint Cloud als kostenloser neuer Kämpfer in *Smash*. Das wäre nicht nur eine klasse Publicity für Square Enix, es könnte auch ganz neue Zielgruppen dazu bewegen, eine Switch samt *Smash* zu kaufen. Und selbst künftige Nintendo-Spiele könnte man auf diese Art in *Smash* einbeziehen – zum Beispiel, wenn neue *Pokémon*-Spiele erscheinen oder Nintendo eine völlig neue Serie salonfähig machen will. Ein Gewinn in jeder Hinsicht!

DIE SERIENHISTORIE

Bald wird *Super Smash Bros.* 20 Jahre alt! Zeit für einen Blick auf die Seriengeschichte.

SUPER SMASH BROS. (1999)

Das exotische Konzept (prügelt euch mit Nintendo-Charakteren) wurde von Entwickler Sakurai ersonnen. Er ging nicht davon aus, dass er die Erlaubnis bekommen würde, im fertigen Spiel Mario, Donkey Kong und Co. in den Ring steigen zu lassen, programierte den Prototypen aber dennoch mit den bekannten Nintendo-Helden. Überraschenderweise kam seine Idee gut bei den hohen Tieren an und diese erteilten ihm die Freigabe, die bekannten Helden zu nutzen. So wurde *Super Smash Bros.* umgesetzt, wenn auch mit geringem Budget. Nachdem die Japaner sich begeistert zeigten, wurde *Super Smash Bros.* auch in Nordamerika und Europa veröffentlicht – und mauserte sich dort ebenfalls zum Hit. Weltweit wurde *SSB* auf dem N64 etwa fünf Millionen Mal verkauft. Mit zwölf Charakteren und neun Stages bietet der erste Teil der Reihe einen vergleichsweise überschaubaren Umfang.

SUPER SMASH BROS. MELEE (2002)

Nur zwei Jahre nach dem Serien-Debüt (Europäer mussten ein paar Monate länger warten) wurde *Super Smash Bros. Melee* als eines der ersten Gamecube-Spiele veröffentlicht. Die Programmierarbeit übernahm unter der Aufsicht von Sakurai das gleiche Team wie im Erstling. Alle Originalkämpfer sind wieder verfügbar, dazu kommen 14 neue Helden (wenn man Sheik und Zelda als getrennte Figuren betrachtet), die Stage-Auswahl wurde verdreifacht. Alle Figuren bekamen neue Fortbewegungsoptionen und erhielten neue Angriffe, etwa unterscheiden sich die Würfe jetzt abhängig davon, in welche Richtung der Spieler das Steuerkreuz bewegt. Obwohl Nintendo selbst *Super Smash Bros. Melee* als Casual-fokussiertes Prügelspiel sah, erblühte die kompetitive Turnierszene mit diesem Teil der Reihe. Auch heute noch erfreut sich *Melee* in den Turnierkreisen großer Beliebtheit.

SUPER SMASH BROS. BRAWL (2008)

Das dritte *Super Smash Bros.*-Spiel unter der Federführung des Serienschöpfers Sakurai erschien für Nintendo Wii und bietet 35 Charaktere – 39, wenn die drei Pokémon des Pokémon-Trainers sowie Verwandlungen wie Zero Suit Samus zählen. Zum ersten Mal in der Seriengeschichte beehrten mit Sonic und Solid Snake auch Third-Party-Helden die Kämpferriege. Tatsächlich hatte Snake-Schöpfer Kojima schon zu Zeiten von *SSB Melee* nachgefragt, ob man Snake nicht einbauen wolle. Die Entwicklung war zu diesem Zeitpunkt jedoch bereits beinahe abgeschlossen, weshalb der Charakter erst in *Brawl* auftauchte. Im Vergleich zu *Melee* fühlt sich *Brawl* deutlich langsamer und träger an, was bei Fans von *Melee* schlecht ankam. Eine Gruppe passionierter *Melee*-Spieler programmierten mit *Project M* eine Modifikation für *Brawl*, die das Spielgefühl beschleunigte und anpasste.

SUPER SMASH BROS. FOR 3DS (2014)

Der vierte Teil von *Super Smash Bros.* wurde auf dem 3DS und auf der Wii U veröffentlicht. Was die Mechanik betrifft, handelt es sich um das gleiche Spiel, allerdings gibt es trotzdem viele Unterschiede. Das fängt schon bei der Optik an: Auf dem 3DS werden die Charakterumrisse für eine bessere Übersicht mit dicken schwarzen Linien betont. Die Kämpferauswahl ist identisch zur „großen" Fassung, bei den Stages hingegen braut jede Version ihr eigenes Bier: Die Arenen sind auf der Wii U größer und die Anzahl ist höher, auf dem 3DS finden sich vor allem Level aus Handheld-Spielen (wie etwa die *Tomodachi Life*-Arena). Streetsmash und Smash Run sind zwei 3DS-exklusive Modi. Beim ersten tretet ihr in einem Minispiel gegen Spieler an, die ihr im Streetpass-Modus getroffen habt. Im Platforming-lastigen Smash Run erkundet ihr hingegen Dungeons und verbessert eure Werte.

SUPER SMASH BROS. FOR Wii U (2014)

Super Smash Bros. 4 versucht, sowohl die Casual-Spieler als auch die kompetitiven Zocker zufriedenzustellen. Im Vergleich zu *Brawl* ist die Action wieder deutlich schneller, wenn auch nicht ganz so flott wie einst in *Melee*. Ein Zugeständnis an die gemischte Zielgruppe findet sich auch im Online-Modus, bei dem es erstmals die Möglichkeit gibt, zwischen Spaß-Matches („For Fun") und Kämpfen ohne Items und Stage-Gefahren („For Glory") zu wählen. Mit stolzen 58 Charakteren (DLC-Teilnehmer eingerechnet) ist die Zahl spielbarer Charaktere so hoch wie nie zuvor, 21 der Kombatanten sind Neuzugänge, drei *Melee*-Veteranen (Mewto, Roy und Dr. Mario) kehren zurück, nachdem sie in *Brawl* eine Pause einlegten. Den 42 Arenen in der 3DS-Ausgabe stehen 55 Level in der Fassung für die Wii U gegenüber. Beide Versionen von *SSB* entstanden in Zusammenarbeit mit Bandai Namco.

WEN HABEN WIR DENN HIER!?

Im Trailer wurden bereits zahlreiche Kämpfer angedeutet. Und das sind unsere Vermutungen:

Konkret als neue Kämpfer wurden im Ankündigungstrailer zwar nur die Inklinge, Mario und *BotW*-Link bestätigt, doch wenn man sich die Silhouetten unten am brennenden Logo ganz genau ansieht, kann man diverse *Smash*-Veteranen erahnen. Wir haben unsere Vermutung der dort sichtbaren Charaktere hier nachgestellt. Ganz sicher sind wir uns bei: Yoshi (erster von links), Pit (zweiter von links, am Flügel zu erkennen), Donkey Kong (dritter von links), Prinzessin Peach (rechts von Donkey Kong, man beachte das Krönchen), Mario (siebter von links), Luigi (neunter von links), Link (zwischen Mario und Luigi), Pikachu (rechts unten von Luigi), Shiek (rechts von Luigi, markante Körperhaltung), Samus (rechts von Shiek), Zelda (rechts von Samus, als dritte im Power-Frauen-Bund), Bowser (vierter von rechts) und Fox McCloud (rechts von Bowser). Etwas schwieriger wird es beim Rest. Zum Beispiel ist unklar, ob die Form links von Peach noch zu Donkey Kong gehört (etwa sein Arm) oder ob es eine eigene Figur ist. Den Kämpfer rechts unten von Peach schätzen wir aufgrund seiner Größe als Ness ein, bei dem wir die Kappe zu erkennen glauben. Rechts dahinter könnte ein *Fire Emblem*-Held stehen, wobei sowohl Marth als auch Roy im Bereich des Möglichen liegen. Rechts von Pikachu und direkt vor Samus kommen sowohl Kirby als auch Pummeluff infrage, wir halten Kirby aber für wahrscheinlich. Die Figur rechts von Fox halten wir für Captain Falcon oder Ganondorf, tendieren aber zu ersterem. Und ganz rechts könnte entweder Wario (man würde hier nur den Kopf erkennen) oder aber Kirby stehen. Sollte der rosa Wonneproppen tatsächlich ganz rechts am Rand sein, handelt es sich bei der Figur rechts von Pikachu wohl um Pummeluff, wodurch die beiden Pokémon vereint wären. Was glaubt ihr, welche Helden Nintendo hier andeutet?

DIE NEUEN CHARAKTERE

Mit jedem neuen *Smash* geht das Rätseln los: Unsere Einschätzungen zur weiteren Kämpferauswahl.

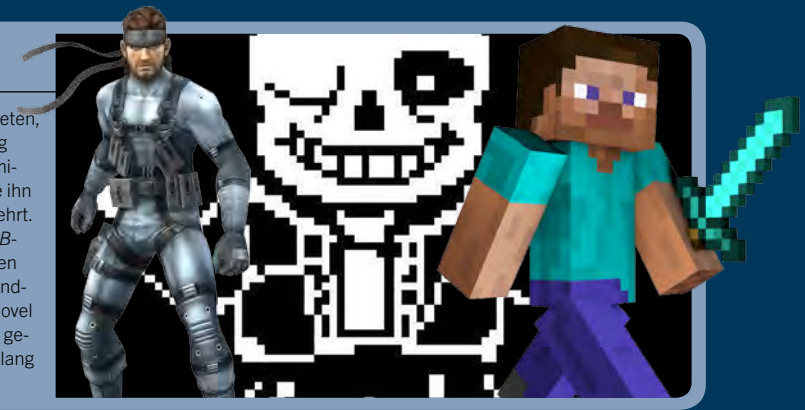
WAHRSCHEINLICH

Das knuffige Duo **Ice Climbers** aus der NES-Ära war bereits in *Melee* und *Brawl* zu Gast. Im letzten Teil jedoch fehlten Pepe und Nana, da die Implementierung ihrer Doppelkämpfermechanik wegen der geringen Leistungsfähigkeit des 3DS nicht möglich war. Diese Limitierung fällt auf der Switch weg, weshalb nichts gegen die Rückkehr der Ice Climbers spricht. **Rex und Pyra** aus *Xenoblade Chronicles 2* steckten noch nie im SSB-Kader, allerdings mischte Shulk aus *Xenoblade Chronicles* im Vorgänger mit. Eventuell steht auch nur Rex alleine zur Wahl und Pyra greift ihm bei einem Ultra-Smash (falls es diese Mechanik in *Super Smash Bros.* auf der Switch noch gibt) unter die Arme. Apropos Arme: Zu guter Letzt spricht nichts gegen einen Charakter aus Nintendos neuer Marke *ARMS* – schon thematisch passen **Ribbon Girl** oder **Spring Man** sehr gut ins Prügelspielprinzip von *Super Smash Bros.*

KÖNNTE SEIN

Die Ubisoft-Kollaboration *Mario + Rabbids Kingdom Battle* war ein großer Erfolg, deshalb würde es uns nicht wundern, wenn **Rabbid Peach** als „halber" Third-Party-Charakter den Weg in *Super Smash Bros.* finden würde. Die beiden anderen Kandidaten stammen beide nicht von Nintendo: **Bomberman** gehört zu einem der am häufigsten von Spielern gewünschten Helden, und nachdem *Super Bomberman R* zu den Launch-Titeln der Nintendo Switch zählt, stehen die Chancen bei diesem Teil ein wenig besser als zuvor. Vor allem böte der Charakter mit unterschiedlichen Bomben als Waffen interessante Taktikoptionen. Ob Konami allerdings geneigt ist, dem Gastauftritt zuzustimmen, lässt sich nur schwer abschätzen. Zu guter Letzt noch ein Sony-Held: **Crash Bandicoot** feierte vor kurzem in der *N.sane*-Trilogie Nintendo-Premiere, er würde sich als Neuzugang in *Super Smash Bros.* also perfekt anbieten.

UNWAHRSCHEINLICH



Snake war bereits in der Kämpferriege von *Super Smash Bros. Brawl* vertreten, tauchte im letzten Teil der Reihe aber nicht mehr auf. Nach der Kündigung von Snake-Schöpfer Kojima ist es fraglich, ob der Held in künftigen Konami-Spielen eine Rolle spielen wird (das Spin-Off *Metal Gear Survive* kam ohne ihn aus), geschweige denn in die Nintendo-Serie *Super Smash Bros.* zurückkehrt. Skelett **Sans** aus dem Indie-Adventure *Undertale* war noch nie Teil des *SSB*-Universums, wird aber regelmäßig von Spielern als Wunschkandidat für den nächsten Teil des Prügelspiels genannt. *Undertale* soll laut Nintendo „irgendwann" auch auf der Switch erscheinen, das muss aber nichts heißen – Shovel Knight aus dem gleichnamigen Indie-Spiel hat es auch nicht in den Kader geschafft. **Steve** aus *Minecraft* wäre sicher ein interessanter Neuzugang, bislang mischte jedoch noch kein Microsoft-Charakter in *Super Smash Bros.* mit.

BITTE NICHT!

Klon-Charaktere, die sich kaum von anderen Kämpfern unterscheiden, gibt es seit dem ersten Teil (Mario und Luigi). Im letzten Teil der *Smash*-Serie nahmen die *Fire Emblem*-Helden mit sechs Charakteren (!) zu viel Raum ein. Dazu kommt, dass sich **Marth** und **Lucina** kaum unterscheiden und Marth wiederum **Roy** stark ähnelt. Unser zweiter Wunsch: Sollten die **Mii Fighter** zurückkehren (wir können darauf gut verzichten), dann bitte mit einem vollständigen Move-Set und der Möglichkeit, die Charaktere auch in Online-Kämpfen zu verwenden. In den meisten Turnieren sind die Miis wegen des Fokus auf selbsterstellte Move-Sets gar nicht zugelassen. Und zum Schluss noch ein Charakter, dem wir sogar langweilige Klone wie Dark Pit vorziehen würden: **Pichu**. Das Pokémon war Teil von *Melee* und gleicht Pikachu, außer dass es in allen Belangen schlechter ist und sich selbst beim Einsatz von Elektroattacken verletzt.

DIESE KÄMPFER WÜNSCHT

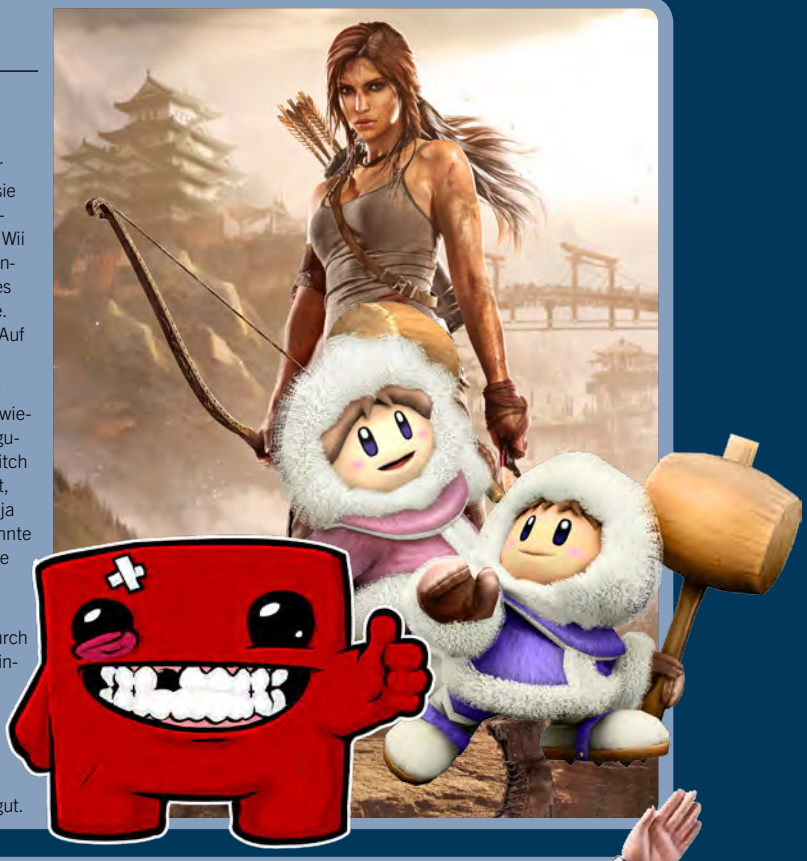
LUKAS SCHMID

„Wenn Toon Link, Lucas und R.O.B. dabei sind, bin ich schon glücklich. Und ja, das mit R.O.B. war ein Witz. Lustig, ne?“

Pepe und Nana aus *Ice Climbers* waren eigentlich *Super Smash Bros.*-Fixstarter – in *Melee* und *Brawl* verliehen sie der Kämpferriege durch das interessante Zwei-Figuren-System ihren ganz eigenen Touch. In den Ablegern für Wii U und 3DS fielen sie allerdings nur durch ihre Abwesenheit auf – laut offizieller Aussage, weil die Hardware des 3DS beide Figuren auf einmal nicht handhaben konnte. Also wurden sie auf Wii U kurzerhand auch gestrichen. Auf der Switch sollte das aber nun kein Problem mehr sein.

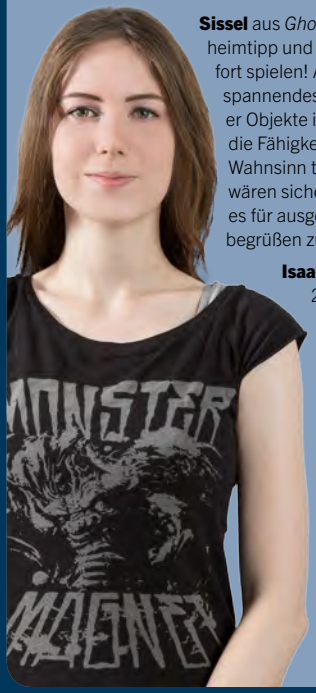
Lara Croft ist ja aufgrund der Ankündigung des dritten Reboot-Teils und des Kinofilms zu *Tomb Raider* wieder in aller Munde. Warum also nicht der guten Dame einen Gastauftritt auf der Switch gönnen? So weit hergeholt ist das nicht, auch Solid Snake aus *Metal Gear* war ja schon mit dabei. Und gleichzeitig könnte Square Enix dann die Reboot-Trilogie für Switch ankündigen. Man wird ja wohl noch träumen dürfen ...

Meat Boy aus *Super Meat Boy* ist durch sein Moveset wie gemacht für die Nintendo-Kämpfersause. Hey, der Titel ist sogar eine Hommage an *Super Mario Bros.* – siehe die Initialen. Angesichts der Tatsache, dass *Super Meat Boy Forever* Switch-zeitexklusiv sein wird, stehen die Zeichen gut.



KATHARINA REUSS

„Meine Favoriten Pikachu, Shiek und Pummeluff sind hoffentlich sowieso dabei – hier kommen drei ausgefallene Wünsche!“



Sissel aus *Ghost Trick*: Das DS-Adventure ist ein echter Geheimtipp und jeder, der es noch nicht kennt, sollte es sofort spielen! Als Geist hat Sissel reichlich Potenzial für ein spannendes Move-Set. Mit der Poltergeistkraft könnte er Objekte in den Arenen aus der Ferne bewegen und die Fähigkeit zur Zeitmanipulation würde Feinde in den Wahnsinn treiben. Okay, ich weiß, all diese Fertigkeiten wären sicher unmöglich auszubalancieren, weshalb ich es für ausgeschlossen halte, Sissel im nächsten *SSB* begrüßen zu dürfen.

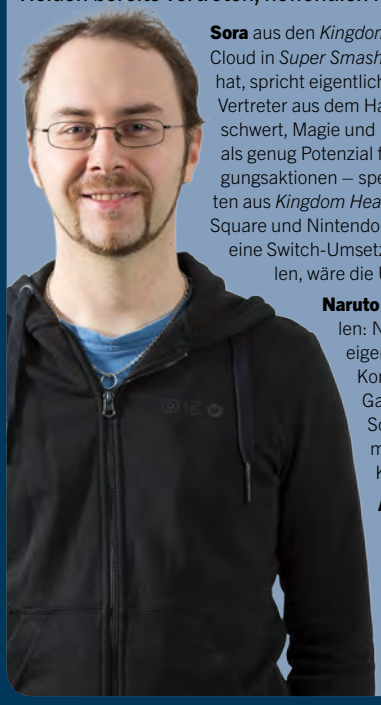
Isaac aus *The Binding of Isaac*: Dass Isaac nur als 2D-Sprite existiert, sollte nicht das Problem sein – Mr. Game and Watch hat das ja auch nicht aufgehalten. Mit den Tränenprojektilen und den zig Items, auf die der Held im Indie-Spiel zurückgreift, könnte man ein vielseitiges, auf Fernkampf konzentriertes Move-Set bauen!

Solaire aus *Dark Souls*: Der wohl beliebteste *Souls*-Charakter aller Zeiten hat sogar ein Amiibo bekommen – und ein weiterer Schwertkämpfer würde zwischen all den *Fire Emblem*-Klonen doch gar nicht weiter auffallen? Ich glaube nicht daran, aber ich würde auf jeden Fall zur Sonne beten, sollte er in den Kader von *Super Smash Bros.* rutschen.

SICH DIE REDAKTION

VIKTOR EIPPERT

„Mit Cloud und Bayonetta waren zwei meiner liebsten Videospiel-Helden bereits vertreten, hoffentlich habe ich erneut so viel Glück!“



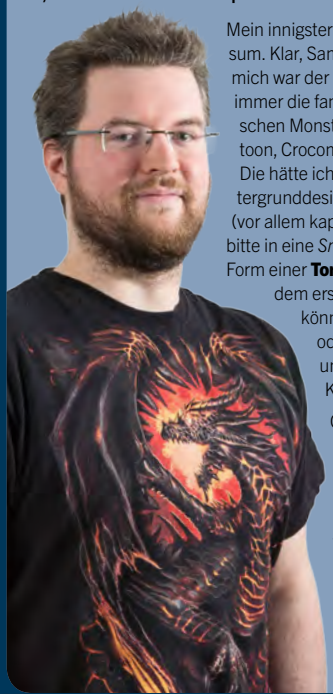
Sora aus den *Kingdom Hearts*-Spielen: Nachdem es Cloud in *Super Smash Bros.* für 3DS und Wii U geschafft hat, spricht eigentlich nichts mehr gegen einen weiteren Vertreter aus dem Hause Square Enix. Dank Schlüsselschwert, Magie und Beschwörungen hat Sora auch mehr als genug Potenzial für interessante Angriffe und Bewegungsaktionen – speziell, wenn seine neuen Fähigkeiten aus *Kingdom Hearts 3* zum Einsatz kommen. Wenn Square und Nintendo bei dieser Gelegenheit auch noch eine Switch-Umsetzung von *Kingdom Hearts 3* enthüllen, wäre die Überraschung perfekt!

Naruto aus Manga, Anime und den Spielen: Naruto ist weltberühmt, trat in vielen eigenen Spielen bereits auf Nintendo-Konsolen auf und würde spannende Gameplay-Mechaniken ermöglichen. So wären zum Beispiel eine Transformation in stärkere Formen oder seine Klon-Technik denkbar.

Amaterasu (und Issun) aus *Okami*: Dieser Wunsch ist ganz klar mein gewagtester, dennoch würde ich mich wahnsinnig darüber freuen. Und hey, schließlich erscheint *Okami HD* im Sommer für Switch, es besteht also bereits ein Bezug für Nintendo-Spieler und somit Hoffnung!

BENJAMIN KEGEL

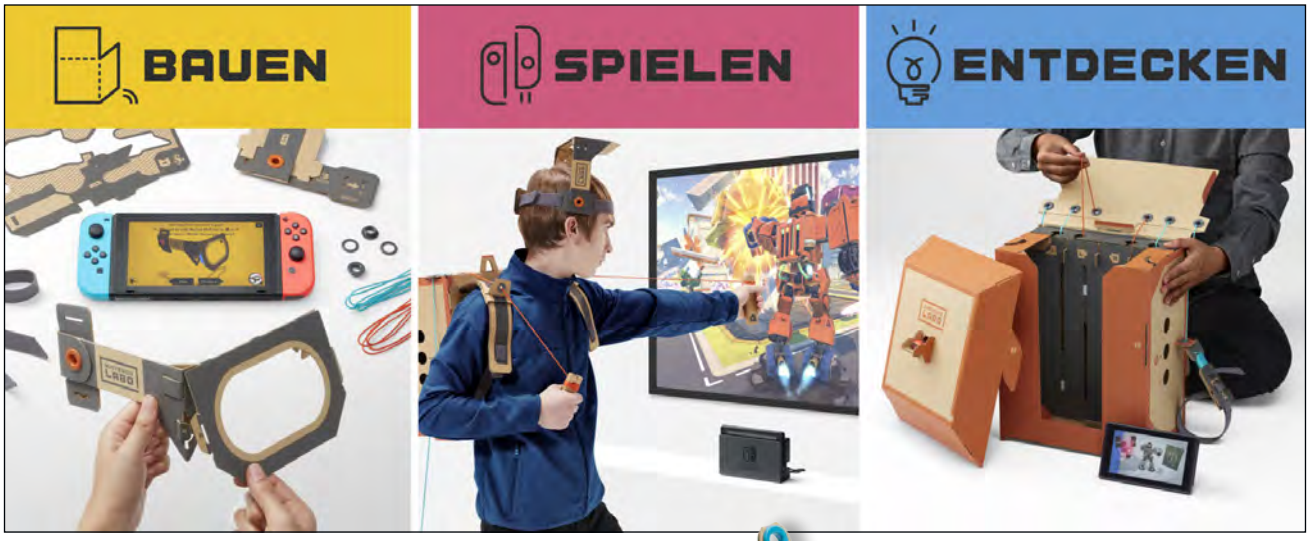
„Lasst uns mal weggehen von Pro- und Antagonisten: Wie wäre es, wenn Nintendos Spielwelten selbst zu Charakteren werden?“



Mein innigster Wunsch stammt aus dem *Metroid*-Universum. Klar, Samus ist in *Smash* natürlich mit dabei – für mich war der echte *Metroid*-Superstar aber eigentlich immer die fantastische Hintergrundwelt mit ihren ikonischen Monstern! Ich denke da an Kraid, Ridley, Phantoon, Crocomire, Draygon und natürlich Mother Brain. Die hätte ich gerne im Spiel – und zwar nicht nur als Hintergrunddesign eines Levels. Wie man all diese Ungetüme (vor allem kapitale Figuren wie Kraid und Mother Brain) bitte in eine *Smash*-Arena schaffen soll? Ganz einfach: in Form einer **Torizo**-Figur! Kennt ihr vielleicht noch aus dem ersten Boss-Kampf in *Super Metroid*. Torizo könnte Attacken wie Mother Brains Laserblick oder Draygons Klebespucke einsetzen – und wenn ein Final Smash losgeht, stampft Kraid in die Arena und räumt richtig auf!

Oder wie wäre es mit einem **Gumba**, der alle möglichen klassischen Gegner der Mario-Brüder mitbringt? Kettenhund-Smash nach vorne, Piranha-Pflanzen-Smash nach oben, ein Kombiangriff von Wart, Bowser und Tatanga als Final Smash – da findet sich was.

Richtig gut gefallen würde mir auch ein Sprite-Charakter aus *Final Fantasy VI*! Hier bietet sich Terra an, Locke oder **Sabin** fände ich aber noch eine Spur geiler. Denkt nur mal an die Esper-Summons!



NINTENDO LABO

Diverse Im Workshop durften wir die beiden *Labo*-Sets nicht nur ausführlich ausprobieren, sondern auch Möglichkeiten und Schwächen des *Nintendo Labo*-Systems gleichermaßen erkunden.

Als Nintendo vor einiger Zeit überraschend etwas Neues verkündete, horchte die Spielerwelt im Allgemeinen und die Nintendo-Fanwelt im Speziellen auf. Es ging nicht um beeindruckende neue Verkaufszahlen der Nintendo Switch und auch nicht um eine überraschende Neuankündigung eines weiteren Blockbusters für die Hybrid-Konsole, nein: Nintendo will die Welt mit Pappe begeistern. Klingt erst einmal verrückt, ist es auch ein bisschen, hat aber Hand und Fuß. *Nintendo Labo* nennt sich die neue Produktlinie, die Jung und Alt gleichermaßen begeistern soll. Nach

Volontär Johannes machte sich zusammen mit Kameramann Domninik auf nach Hamburg, um *Nintendo Labo* auf Herz und Nieren zu prüfen und auszuprobieren.

Mit der *Labo*-Werkstatt könnt ihr so richtig kreativ werden. Mittels Schablonen könnt ihr auch die Switch-Konsole selbst nach euren Wünschen modifizieren.

Das RC-Auto von unten betrachtet: Über die drei „Zacken“ links und rechts wird die Vibration der Joy-Cons auf die Unterlage, zum Beispiel den Tisch, übertragen.

Das RC-Auto frontal: Im Gegensatz zu allen anderen Bausets aus dem Multi-Set oder dem Roboter baut ihr das RC-Auto sehr schnell und einfach zusammen.

der Ankündigung im Januar war ein Teil der Nintendo-Fans begeistert, ein anderer fast schon entsetzt, aber eins hatten alle gemeinsam: viele Fragen zu *Nintendo Labo*. Um diese zu beantworten, haben wir uns einen Tag lang im *Labo*-Workshop die Finger pappig gebastelt, gespielt und entdeckt. Hier erfahrt ihr alles, was ihr zu *Nintendo Labo* wissen müsst.

Bauen, Spielen, Entdecken

Bauen, Spielen, Entdecken: So lautet der einprägsame Slogan zu Nintendos neuer Produktlinie. Und der Name ist Programm: Zunächst baut ihr aus verschiedenen Materialien (hauptsächlich Pappe) ein Konstrukt, mit dem ihr anschließend spielt. Beides zusammen führt dazu, dass ihr entdeckt, wie alles funktioniert und euch schließlich eigene Konstrukte ausdenkt und mithilfe der *Labo*-Werkstatt zum Leben erweckt. Doch zunächst einmal zum Bauen.

Nintendo Labo: Bauen

Die beiden Sets „Toy-Con 01 Multi-Set“ sowie „Toy-Con 02 Robo-Set“ beinhalten sämtliche Materialien, die ihr benötigt. Aus dem Multi-Set könnt ihr zwei RC-Autos, ein Klavier, eine Angel, ein Motorrad und ein Haus bauen, aus dem Robo-Set einen großen und aufwendigen Roboter-Anzug. Sämtliche Konstrukte kommen mit dazugehörigen Anleitungen daher, die ihr in digitaler Form direkt auf dem Switch-Bildschirm lest beziehungsweise schaut, da auch Videos und Animationen mit dabei sind. Die Anleitung spult ihr mit selbst regelbarer Geschwindigkeit vor und zurück, zwischendurch erklären euch Videos einzelne Schritte. Die zahlreichen Pappteile aller Konstrukte findet ihr als Teil großer, vorgestanzter Papp-Bögen vor, die ihr nur noch heraustrennen müsst; somit braucht ihr auch keine Schere und müsst nicht erst alles ausschneiden. Restliche Materialien wie Schnüre oder Aufkleber liegen ebenfalls einsatzbereit mit im Karton. Das und die ausführlichen Anleitungen gewährleisten, dass neben Bastel-Profis auch Anfänger, Einsteiger, Kinder und alle anderen problemlos mit den *Labo*-Sets zurechtkommen und alle Konstrukte erfolgreich zusammenbauen können. Das bereitet sogar Bastel-Muffeln Spaß, da es beeindruckend zu sehen ist, wie aus anfangs simplen Pappbögen und wenigen anderen Materialien am Ende hübsche und funktionale Konstrukte entstehen. Grundsätzlich gilt: Wer schon einmal Lego nach Anleitung oder Möbel einer bekannten Möbelhaus-Kette aufgebaut hat, wird mit *Labo* auch keine Probleme haben. Kreativer Einsatz kommt beim simplen Zusammenbau der verschiedenen Sets etwas kurz, dafür dürft ihr eure Konstrukte natürlich nach Belieben verschönern und verzieren. Wir haben das auch beim *Labo*-Workshop getan und hatten viel Spaß mit

Da dem Multi-Set ausreichend Material für zwei RC-Autos beiliegt, könnt ihr (insofern ihr zwei Joy-Con-Paare besitzt) euch einen Freund schnappen und gegeneinander zu Rennen antreten oder kämpfen.

Das Klavier aus dem Multi-Set ist ziemlich beeindruckend, wenn es vor einem steht. Wie bei einem echten Klavier dürft ihr hier in die Tasten hauen.

Der rechte Joy-Con wird an der vorgesehenen Stelle auf der Rückseite des Klaviers platziert und nimmt per Sensoren alles wahr, was ihr mit den Tasten tut.

den witzigen RC-Autos, die dabei herausgekommen sind (siehe Bilder).

Nintendo Labo: Spielen

Was die Benutzung aller Konstrukte angeht, gilt: Grundsätzlich funktioniert alles tadellos und wie gewünscht, solange ihr alles ordentlich und ordnungsgemäß zusammenbaut. Die Funktionsweisen der verschiedenen Spiele sind allesamt simpel gestaltet und daher denkbar schnell erlernt. Das verwendete Material ist unseren Workshop-Eindrücken nach sehr robust und sollte durchaus einige Benutzung aushalten; zudem können kaputte Teile leicht repariert oder durch eigene Pappe ersetzt werden. Ebenfalls für alle Konstrukte gilt: Die Spiele sind zunächst beeindruckend, aber dann recht schnell nicht mehr allzu spannend. Kinder werden wohl deutlich länger Spaß damit haben als Erwachsene, Letztere sind aber auch nicht unbedingt die primäre Zielgruppe, es sei denn, es handelt sich um Eltern oder Bastel-Begeisterte. Außerdem geht es bei *Labo* nicht nur ums Spielen, sondern ganz viel auch ums Bauen und Verschönern und vor allem ums Entdecken und Erfinden. Dazu aber später mehr.

Multi-Set: RC-Auto

Das RC-Auto ist das einzige Konstrukt der beiden Launch-Sets, das wir beim Workshop komplett selbst zusammenbauen durften. Als simpelstes aller *Labo*-Spielzeuge glückt der Zusammenbau in unter zehn Minuten und mit der Anleitung problemlos. Das RC-Auto bewegt sich durch die Vibration der links- und rechtsseitig angebrachten Joy-Cons fort, allerdings nur auf glatten und festen Oberflächen; auf einem Teppich werdet ihr also beispielsweise nicht wirklich damit fahren können. Die Steuerung geschieht auf dem Switch-Touchscreen, wobei ihr die Vibration beider Joy-Cons einzeln kontrolliert, was unterschiedliche Fortbewegungsmöglichkeiten, Drehen und Kurvenfahren ermöglicht. Außerdem könnt ihr die Vibrationsfrequenz einstellen. Über den Infrarot-Sensor sowie die ebenfalls im rechten Joy-Con verbaute Kamera bekommt ihr ein Livebild vom RC-Auto auf die Switch übertragen. Im optionalen Automatikmodus folgt das RC-Auto automatisch einem Gegenstand (oder auch euch oder eurer Katze/eurem Hund), indem es diesen über die Kamera erfasst. Das RC-Auto kann auch von zwei Personen gleichzeitig gesteuert werden.

Die Steuerung des RC-Autos erfolgt per Switch-Touchscreen. In der Mitte seht ihr ein Livebild vom RC-Auto, wahlweise im Nachtsicht- oder im Wärmebild-Modus. Beeeindruckend!

Multi-Set: Klavier

Das Klavier gehört zum Lieferumfang des Multi-Sets. Es funktioniert wie die meisten Konstrukte dank des Infrarot-Sensors des rechten Joy-Con, der Tastenbewegungen auf dem Klavier durch reflektierende Klebestreifen auf der Pappe wahrnimmt. Grundsätzlich spielt ihr hier auf den Tasten wie auch auf einem echten, gewöhnlichen Klavier; mit wechselbaren Papp-Schrauben ändert ihr den normalen Klavier-Sound beispielsweise zu Katzengeräuschen oder anderen witzigen Tönen. In einem zweiten Modus namens Studio könnt ihr Aufzeichnungen eures Klavierspiels anfertigen, die ihr nicht nur anhören, sondern auch immer wieder erweitern und neu bearbeiten könnt.

Multi-Set: Motorrad

Beim Motorrad haltet ihr einen einem echten Motorrad nachempfundenen Papp-Lenker in der Hand, dessen Verlängerung sich auf euren Bauch stützt. Am linken Griff findet ihr einen Knopf für die Hupe, den rechten Griff dreht ihr, um Gas zu geben; außerdem sind dort der Anlasser und eine Bremse.

Zudem lenkt ihr mit dem gesamten Lenker und lehnt euch mit eurem ganzen Körper nach links und rechts, um Kurven zu fahren. Im Grunde also genauso wie bei einem echten Motorrad, Roller oder auch Fahrrad, wenn man einmal vom Gashebel absieht. Der Switch-Bildschirm ist ein Teil des Lenkrads, hier betrachtet ihr das Rennen aus der Ego-Perspektive. Ihr wählt zwischen drei Schwierigkeitsstufen mit jeweils mehreren Rennen und drei Geschwindigkeitsstufen aus. Die Rennen selbst erinnern grafisch sowie gameplaytechnisch an eine simplifizierte Variante von *Mario Kart*. Die Strecken sehen denen aus der beliebten Rennspielserie gewissermaßen ähnlich, bieten aber nur das Nötigste; Items gibt es nur in Form von gelegentlich auf der Straße herumliegenden Turbo-Boosts. Um gut zu sein, müsst ihr euch ordentlich in die Kurven legen, den Windschatten-Boost nutzen und mit einer Kombination aus Gas geben, bremsen und in die Kurve legen in Kurven weiteren Boost einheimsen. Zunächst ist das Spielen mit dem Motorrad etwas gewöhnungsbedürftig, aber habt ihr den Dreh erst einmal heraus, fühlt es sich natürlich und präzise an.

Multi-Set: Angel

Beim Angelspiel haltet ihr eine große ausfahrbare Papp-Angel inklusive Kurbel und Angelschnur in der Hand. Im Handteil befindet sich der rechte Joy-Con, der für die notwendige Technik sorgt. Das Ende der Angelschnur endet in einem Gehäuse, in dem sich hochkant auch die Switch befindet und auf deren Bildschirm das Spiel stattfindet. Über die Kurbel lasst ihr den Angelhaken im Wasser absinken und sucht Fische, die ihr auf euch und euren Köder aufmerksam macht, bis sie schließlich anbeißen. Im richtigen Moment müsst ihr die Angel dann zur Seite reißen, damit der Haken sich im Mund des Fisches festsetzt. Nun müsst ihr ihn per Kurbeln an Land ziehen und mit der Angel die Bewegungen des Fisches mitgehen, damit die Schnur nicht reißt. Die Spannung der Angelschnur wird dabei durch einen Leucht-Effekt verdeutlicht. Alle gefangenen Fische könnt ihr euch inklusive Größe und Gewicht im Aquarium anschauen, quasi einer animierten Highscore-Liste. Es gibt viele verschiedene Fische zu fangen, sogar Haie und selbst erstellte Schwimmtiere. Sämtliche Fische, die ihr im Wasser seht, könnt ihr auch fangen. Je nach Größe, Seltenheit sowie Charakter des Fisches ist das Fangen mal mehr, mal weniger schwierig.

Multi-Set: Haus

Im Haus lebt auf dem Switch-Bildschirm ein kleines, Tamagotchi-artiges Wesen. Auch hier nimmt der rechte Joy-Con über den Infrarot-Sensor sowie die Kamera alle Aktivitäten wahr. Das Haus bietet links, rechts und unten jeweils eine Anschlussmöglichkeit, an der drei verschiedene Werkzeuge eingefügt werden können: ein Knopf, ein Schalter und eine Kurbel. Steckt ihr die Werkzeuge in die Öffnungen, hat das direkten Einfluss auf das Haus; beispielsweise erscheint ein Wasserhahn, aus dem Wasser in das Haus fließt, wenn ihr den Schalter umlegt. Je nach Kombination der Werkzeuge und der Stelle ihrer Platzierung passieren unterschiedliche Dinge. Mögliche Aktivitäten sind beispielsweise Bowling, eine Lorenfahrt, ein Hamsterrad und mehr, je nach Kombination der Werkzeuge und benutzten Öffnungen eben. Seid ihr in diesen kurzen Minispielen erfolgreich, erhaltet ihr als Belohnung virtuelle Bonbons und andere Süßigkeiten. Gebt sie eurem Tierchen und es verändert sein Aussehen und seine Farbe.

Volo Hannes lässt sich das Angelspiel aus dem Multi-Set ganz genau erklären. Als Veganer steckt er die gefangenen Fische natürlich in ein Aquarium statt sie zu essen.

Robo-Set: Roboter

Der Roboter-Anzug, in den ihr mit eurem ganzen Körper schlüpft, ist als Einziges nicht Teil des Multi-Sets, sondern des eigenen Robo-Sets. Er besteht aus einem großen Rucksack, den ihr aufsetzt, Schlaufen für die Füße, einem klappbaren Visier für euren Kopf und

Kreativität wird bei *Nintendo Labo* groß geschrieben! Um eure Konstrukte, wie hier die RC-Autos, ganz nach eigenen Vorlieben zu verschönern, gibt es ein extra Set von Nintendo oder ihr nehmt einfach alles, was ihr eh schon zu Hause habt.

Auch die Funktionsweise des Hauses aus dem Multi-Set will zunächst erklärt werden, bevor der Spaß mit dem Tamagotchi-artigen Bewohner losgehen kann.

kleinen Stäben, die ihr in die Hände nehmt. Alles (außer das Visier) ist über Schnüre mit dem Rucksack verbunden, worin der rechte Joy-Con steckt, der über Reflektoren alles wahrnimmt, was ihr tut. Mithilfe des Anzugs bewegt ihr einen riesigen Roboter im Spiel auf der Switch. Der kann laufen (indem ihr tatsächlich lauft), als Auto herumfahren (indem ihr in die Hocke geht), fliegen (indem ihr eure Arme Richtung Boden streckt), boxen (indem ihr mit den Armen boxt), mit einem Fußkick angreifen (indem ihr ein Bein anhebt) und mehr. Seine Bewegungsrichtung kontrolliert ihr durch Neigen eures Kopfes, was vom linken Joy-Con im Visier registriert wird. Durch Herabklappen des Visiers wechselt ihr zudem von einer Third-Person- in eine First-Person-Ansicht. Ziel des von uns gespielten Levels war es, eine Großstadt und die dort herumfliegenden Ufos zu zerstören, wofür man nur begrenzt Zeit hatte. Je mehr Zerstörung in der gegebenen Zeit angerichtet wurde, desto mehr Punkte gab es.

Entdecken: Werkstatt

Neben Bauen und Spielen ist Entdecken der dritte Grundpfeiler des *Labo*-Spielprinzips. Dazu gehört nicht nur das Verständnis der Funktionsweise der verschiedenen Konstrukte aus Multi-Set und Robo-Set, sondern vor allem und in erster Linie die Werkstatt; diese hat das mit Abstand größte Potenzial für Langzeitspaß und tolle Ideen. Ihr schaltet sie frei, indem ihr die verschiedenen vorgegebenen Spiele eine gewisse Zeit lang spielt, die Werkstatt ist Teil beider Sets. Hier könnt ihr auf alle erdenklichen Fähigkeiten der Switch zurückgreifen, um eigene Konstrukte zu entwickeln und zu realisieren. Ein kleines Beispiel: Ihr bastelt ein Papp-Männchen und klebt ihm einen reflektierenden Streifen auf den Kopf. An dieser Figur wird der linke Joy-Con befestigt. Nun bastelt ihr aus Pappe eine kleine Pistole, worin der rechte Joy-Con Platz findet, den Infrarot-Sensor nach vorne gerichtet. Nun legt ihr im Programmier-Interface auf der Switch fest, dass der linke Joy-Con (an der Figur) vibrieren soll, wenn der rechte Joy-Con per Infrarot-Sensor und Kamera eine Reflexion wahrnimmt (in diesem Fall vom Reflektor auf der Figur) und gleichzeitig ein Button des rechten Joy-Con gedrückt wird. Tut ihr beides, zielt ihr also auf die Figur und drückt ab, fällt die Figur durch die Vibration des an ihr befestigten Joy-Cons um. Im Endeffekt habt ihr also ein kleines Ballerspiel erschaffen!

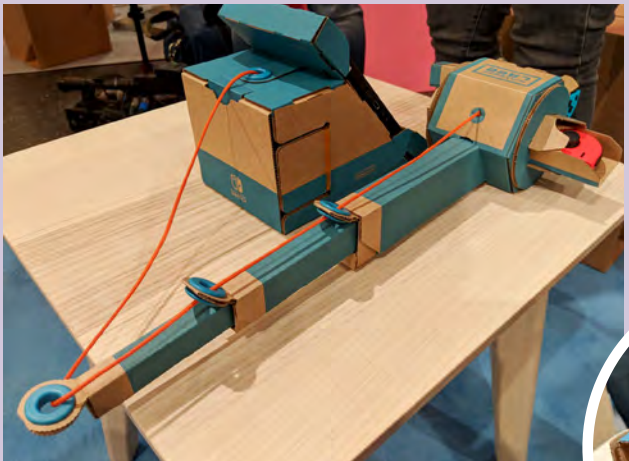
Im Grunde handelt es sich bei der Werkstatt um ein simplifiziertes Programmier-Interface auf dem Bildschirm der Switch. Hierbei verbindet ihr stets eine Aktion oder mehrere Aktionen mit einer oder mehreren Reaktionen. Dabei könnt ihr Ketten bilden und mehrere Befehle auf verschiedene Weisen miteinander verbinden. Dazwischen könnt ihr Befehle wie „und“, „oder“ und Ähnliches schalten. Aktionen-Befehle können zum Beispiel Neigung des Controllers nach rechts, Drücken des A-Buttons und so weiter sein; Reaktionen beispielsweise Vibrationen bestimmter Intensität.

Qualität und Haltbarkeit

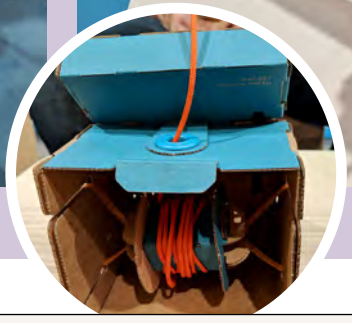
Viele Interessierte machten sich nach der Ankündigung von *Nintendo Labo* zu Recht Gedanken zur Qualität und Haltbarkeit der Pappe-Sets. Die Qualität gab beim Workshop keinen Grund zur Beanstandung, alles war stabil, zuverlässig und erweckte nicht den Anschein, sonderlich fragil oder anfällig zu sein. Beim Klavier klemmte einmal eine Taste, die aber binnen Sekunden wieder fit gemacht werden konnte, beim Haus saßen die Werkzeuge gelegentlich etwas locker in den Öffnungen oder fielen auch mal heraus. Grundsätzlich dürften die Sets aber auch etwas weniger vorsichtige Kinderhände einige Zeitlang überleben. Geht doch mal etwas kaputt, besteht zudem immer die Möglichkeit, das Ganze recht einfach zu reparieren oder gleich ganz zu ersetzen.

Fazit nach dem Workshop

Das Spannendste an *Nintendo Labo* ist eindeutig die Werkstatt und deren Möglichkeiten, völlig neue Dinge zu erfinden oder Bestehendes neu miteinander zu verbinden. Nach unseren Workshop-Eindrücken können wir bisher nur erahnen, was findige Bastler und Tüftler in Zukunft wohl alles damit erschaffen wer-



Die Angelrute kann, ganz wie ein echtes Exemplar, ausgefahren werden. Die Schnur endet im Bodenteil (siehe rechts) mit der Switch und wird aufgerollt.



Natürlich darf auch die Angel nach Belieben verziert und verschönert werden.

Schließt ihr den Hebel an das Haus an, lasst die Wohnung mit Wasser volllaufen und bewegt dann das Haus, schwimmt der kleine Bewohner durch das Zimmer.

Das Haus wird mit drei verschiedenen Werkzeugen benutzt.

den. Allein schon das Beispiel mit der Figur und der Pistole zeigt, was für verrückte Ideen grundsätzlich umsetzbar sind. Die vorgefertigten Sets machen nur begrenzte Zeit lang wirklich Spaß, da die Konzepte dahinter sehr simpel sind, wodurch sie sich schnell abnutzen. Andererseits ist dadurch aber auch ein einfacher und reibungsloser Einstieg in die *Labo*-Welt möglich. Zudem lehren die Konstrukte der Sets den Spieler die Funktionsweise des Systems. Einmal verinnerlicht, ermöglicht das wiederum den sinnvollen Gebrauch der Werkstatt. Der Kreis schließt sich also. Außerdem ist zumindest eines der Sets ohnehin notwendig, um an die Werkstatt-Software zu kommen. Die Konstrukte aus dem Multi- und Robo-Set sind zusammengebaut deutlich größer, als man zunächst einmal annehmen würde. In der Standard-Variante sehen sie auch allesamt hübsch aus, aber nicht sonderlich einprägsam oder besonders. Durch die Möglichkeit, alles nach Belieben selbst zu verzieren und zu verschönern, sind dennoch sehr einzigartige Konstrukte möglich. Das zeigte sich im Workshop an den vielen tollen Kunstwerken, welche die Besucher aus dem RC-Auto machten (siehe Bilder). Erwachsene kommen mit dem simplen System der *Labo*-Sets locker klar, Kinder je nach Alter auch allein oder auf jeden Fall zusammen mit ihren Eltern. Offen bleiben nach dem Workshop und vielem Ausprobieren im Grunde drei Fragen, die nur ein ausführlicher Test klären kann: Erstens die Langzeithaltbarkeit der Sets, zweitens der Langzeitspaß, drittens die Möglichkeiten der Werkstatt. Besonders beim letzten Punkt sind wir bisher sehr guter Dinge.

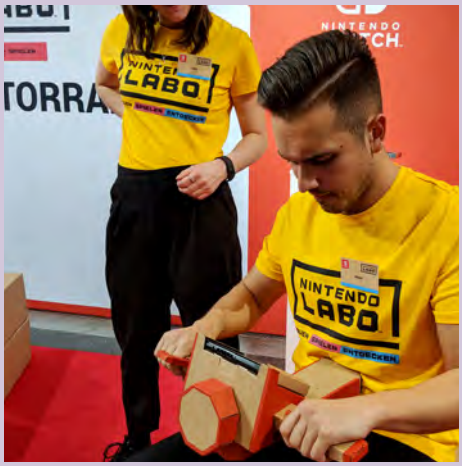
Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Die Sets sind solide, doch schnell langweilig. Die Werkstatt hat aber riesiges Potenzial."

Ich gehöre wohl wirklich nicht zur vorrangigen Zielgruppe von Nintendos *Labo*-Sparte. Ich bin kein Kind, kein Bastler und auch kein Vater. Dennoch hatte ich Spaß mit den Spielen aus Pappe. Die Inhalte des Multi- und des Robo-Sets sind solide und machen Spaß. Beeindruckend ist die präzise Funktionsweise aller Konstrukte, dennoch wird das Prinzip zu schnell eintönig. Zum Glück gibt es aber noch die Werkstatt – und die hat es richtig in sich. Allein schon die kurze Vorführung der grundsätzlichen Möglichkeiten hat mich fasziniert. Wenn ich mir vorstelle, was damit alles möglich ist, freue ich mich richtig auf den Release, damit dann die verrücktesten Bastler weltweit loslegen können, beeindruckende Dinge zu erfinden und zu konstruieren.

Beim Motorrad-Spiel aus dem Multi-Set dürft ihr euch aufs (gefühlt) hochpotente Zweirad schwingen und heizen.



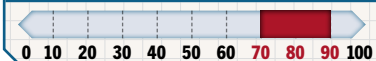
Ihr steuert das Motorrad über Anlasser, Gas-Griff, Bremse, Hupe, Lenken und Bewegungssteuerung. Fast wie echt eben.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: -
Termin: 27. April 2018

Screen-Info: Die Bilder haben wir mit einem Google Pixel 2 XL auf dem *Labo*-Event in Hamburg selbst angefertigt. Sie zeigen die Konstrukte realitätsgetreu.

WERTUNGSTENDENZ



MARIO TENNIS ACES

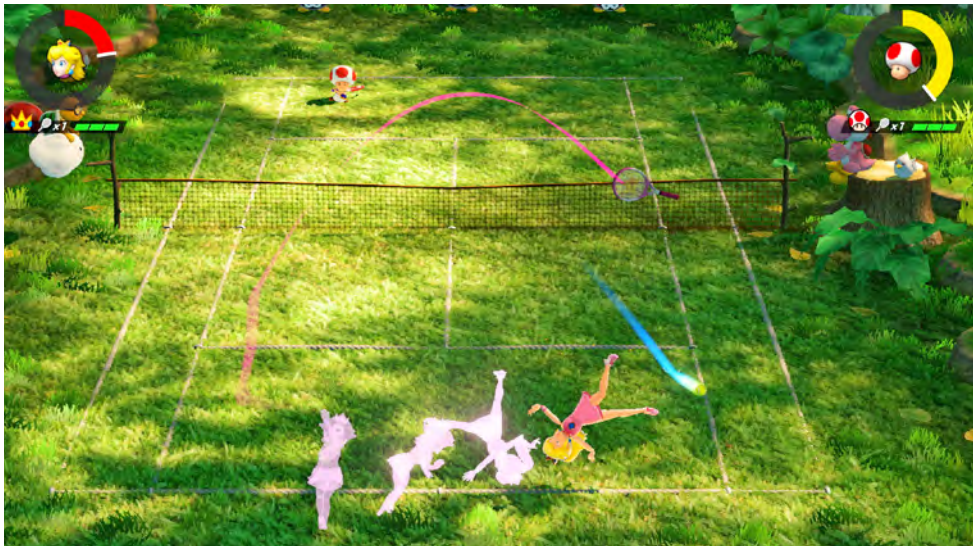
Sportspiel Marios nächster Auftritt auf dem Tennisplatz bringt nicht nur einen Story-Modus mit sich, auch spielerisch könnte uns hier ganz großes Tennis erwarten.

Nachdem das Fun-Racer-Genre mit *Mario Kart 8 Deluxe* auf der Switch bereits ideal versorgt ist, will Nintendo nun am 22. Juni 2018 mit *Mario Tennis Aces* auch Fans des gelben Filzballs einen guten Grund liefern, die Switch nicht mehr aus der Hand zu legen. Bereits bei der Ankündigung Anfang des Jahres wurde sofort klargemacht, dass man diesmal auf vielfachen Spielerwunsch auch einen Story-Modus integrieren wird, der Solisten erfreuen dürfte. Nun hat Nintendo verraten, was *Aces* spielmechanisch so unter der Haube hat – und das ist erstaunlich viel!

Heftiger als jeder Schmetterball

An der *Mario Tennis*-Basis hat sich zunächst nichts geändert, ihr könnt also weiterhin Standardschläge, Topspins (Schlag mit Vorwärtsdrall), Slices (starker Seitwärtsdrall), Lobs (sehr hoher Ball, der über euren Gegenspieler fliegt) und so weiter ausführen. Mit *Mario Tennis Aces* wird aber noch eine stattliche Anzahl an Trick-Shots und Supermanövern etabliert. Da wäre zum Beispiel der Zielschlag, mit dem ihr dank Gyro-Steuerung mit einem Fadenkreuz ganz genau zielen könnt, wo der Ball hinfliegen soll. Das an sich ist schon sehr mächtig, doch es kommt noch dicker: bekommt ihr einen Zielschlag vor den Latz geknallt und blockt ihn nicht perfekt, nimmt euer Schläger in *Aces* einen Schadenspunkt. Nach drei Schadenspunkten zerbricht er komplett und sollte es euer letzter sein, ist das Match sofort verloren!

Doch so weit muss es nicht kommen, denn mit der ebenfalls neuen Superzeitluper-Fähigkeit verlangsamt ihr temporär die Zeit, um besonders schwere Schläge besser zu erwischen. Diese beiden Sonderfähigkeiten dürft ihr



Mit dem Trickschlag hechtet ihr schnell zur Seite. Doch wenn ihr das Timing vergeigt, fliegt ihr am Ball vorbei oder seid zu spät.

allerdings nicht ständig nutzen, da sie eure Energieleiste leeren. Gefüllt wird sie hingegen von erfolgreichen Block-Manövern, besonders langen Ballwechseln und durch das gekonnte Einsetzen des neuen Trickschlags. Mit diesem Schlag hechten oder springen Mario und seine Freunde schnell zur Seite, um den Ball so noch ganz knapp zu erwischen. Wenn ihr euch aber beim Timing verkalkuliert, saust eure Figur einfach am Ball vorbei und das war's dann.

Wenn eure Energieleiste bis zum Anschlag voll ist, könnt ihr an Stern-Markierungen den ultimativen Super-Move eures Tennis-Asses ausführen: den Spezialschlag. Dieser ist nicht nur verdammt stylish in Szene gesetzt, er ist auch eine besonders aufgemotzte Version des Zielschlags und so wuchtig, dass er den Schläger eures Kontrahenten mit einem Mal komplett zerstören kann. Dafür zehrt der Spezialschlag verdammt schnell euren Energievorrat auf, was euch für Konter anfällig macht.

Events und Turniere

Die neuen Power-Moves sind richtig cool anzusehen und erweitern die taktischen Möglichkeiten ungemein, doch bergen sie die Gefahr, übermächtig zu sein. Wie sie sich ins bisherige Tennis-Gameplay einfügen, werden wir daher erst im Test endgültig beurteilen können. Wem das alles zu kompliziert ist, der kann mit den einfachen Regeln spielen, hier sind all die neuen Aktionen nicht möglich. Im Realmodus hingegen seid ihr mittels Bewegungssteuerung am nächsten am echten Tennis dran. Hier bewegt ihr euren Joy-Con wie einen Tennisschläger und könnt so eure Vor- und Rückhand trainieren. All diese Modi lassen sich mit bis zu drei Mitspielern erleben – und das auch online. Außerdem hat Nintendo regelmäßige Events und Online-Turniere angekündigt. Dort könnt ihr euch nicht nur mit anderen Spielern messen, es winken auch Kostüme und Bonus-Charaktere als Belohnungen. Ob man diese Belohnungen auch ohne Teilnahme an diesen Events gewinnen kann, wollte man bisher nicht verraten. Es würde uns aber wundern, wenn es keine andere Möglichkeit geben würde, zumindest die Extra-Figuren freizuschalten. Das erste Turnier wird sogar noch vor der Veröffentlichung des Spiels stattfinden und soll entsprechend als Schnuppermöglichkeit ähnlich zu den Test-Events zu *Splatoon 2* und *ARMS* dienen.

Für jeden was dabei

In den bisherigen Präsentationen zu *Mario Tennis Aces* wurde deutlich, dass sich die Entwickler bei Camelot diesmal viel Zeit nehmen, um ein richtig rundes Tennis-Paket abzuliefern. Mit dem Story-Modus dürften Solisten auf ihre Kosten kommen, während die Events und Turniere für Langzeitspieler spannend sind. Und dank der einfachen Regeln und des Realmodus erhalten Kinder und Gelegenheitsspieler ebenfalls gute Einstiegspunkte. Wie gut sich das Ganze tatsächlich spielt, können wir euch wahrscheinlich schon in einer der kommenden Ausgaben verraten.

Viktor Eippert

Wenn ihr den Ball an einer Stern-Position annehmt, könnt ihr auf Wunsch verschiedene richtig schick inszenierte Spezialschläge zum Besten geben.

Wenn ihr besonders starke Schläge eures Gegenübers nicht ideal blockt, nimmt euer Schläger Schaden und kann sogar komplett zerbrechen.

Genug Energie vorausgesetzt, könnt ihr das Geschehen mit dem Superzeitluper kurz verlangsamen und so knappe Bälle erwischen.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Die neuen Manöver versprechen viel Spaß auf dem Tennisplatz."

Ernste Sportspiele wie *NBA 2K18* oder *FIFA*, die (mehr oder weniger erfolgreich) ihr reales Pendant simulieren, interessieren mich seit jeher nicht so wirklich und wahrscheinlich wird sich daran so schnell auch nichts ändern. Aber Arcade-Sport, wie ihn die Sportspiele mit Mario bieten, das ist eine ganz andere Sache. Da geht es nicht um Realismus oder Authentizität, sondern um unbeschwerten Spielspaß. Und an dem scheint es in *Mario Tennis Aces* definitiv nicht zu fehlen. Ich freue mich schon darauf, den Kollegen die Trick-Shots um die Ohren zu hauen, Schläger zum Bersten zu bringen und in letzter Sekunde knappe Bälle zu blocken. Ganz davon abgesehen, dass ich schon sehr auf den Story-Modus gespannt bin. Zum Glück ist bald Juni!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Camelot
Alternative: Tennis in Mario Sports Superstars (3DS)
Termin: 22. Juni 2018

Screen-Info: Die Bilder sind wie so oft von Nintendo. Wir haben keinen Zweifel daran, dass das fertige Spiel mindestens genauso gut aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

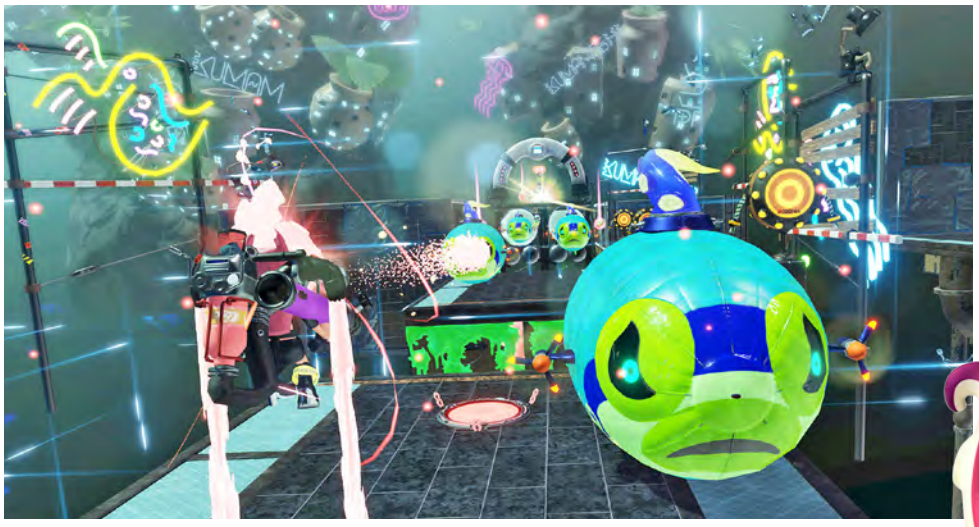
eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

Switch

SPLATOON 2
OCTO EXPANSION

Action Zeit für einen Seitenwechsel: In der ersten kostenpflichtigen *Splatoon 2*-Erweiterung dreht sich alles um die Oktolinge.

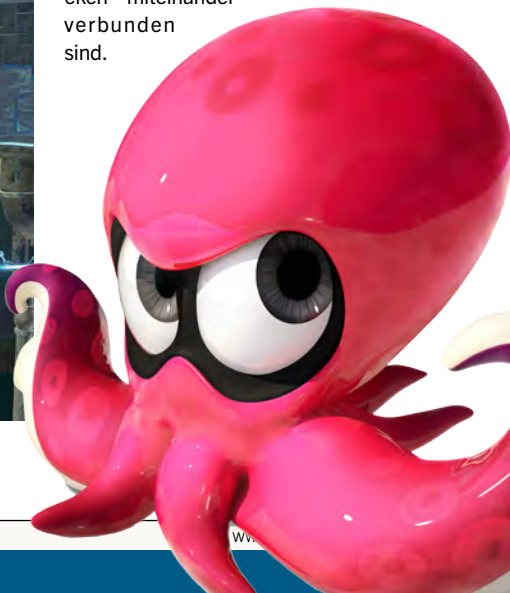
Mit dem Konzept von zahlreichen kostenlosen Updates für *Splatoon* und *Splatoon 2* hat Nintendo einen richtig guten Riecher bewiesen. Beide Teile des kunterbunten Ballerspaßes erfreuen sich einer regen Community, die dank der Updates gute Gründe hat, um immer wieder einen Blick ins Spiel zu werfen. Trotz der unzähligen Updates gab es stets ein Feature, das sich die Fans besonders lautstark wünschten und das Nintendo einem zurückhielt: Die Möglichkeit, in Form der Oktolinge spielen zu können. Die gute Nachricht: Die für Sommer angekündigte Erweiterung *Octo Expansion* macht genau diesen Wunsch endlich wahr und stellt die Widersacher der Inklinge als spielbare Charaktere in den Mittelpunkt. Die weniger gute Nachricht: Anders als sämtliche bisherigen Updates ist diese Erweiterung kostenpflichtig. Das ist aber auch wenig verwunderlich, denn nicht nur ermöglicht euch *Octo Expansion*, die Oktolinge im Mehrspieler zu vertreten, in erster Linie handelt es sich dabei um eine umfangreiche neue Einzelspieler-Kampagne.



Die Oktoling-Kampagne wird allem Anschein nach wieder richtig coole Levels und spaßige Herausforderungen bieten.

Ab in den Untergrund

Ihr schlüpft in die Rolle von Agent 8, einer Oktoling-Kämpferin, die ohne ihre Erinnerungen auf einer dunklen U-Bahn-Plattform erwacht und herausfinden muss, was zum Henker hier vor sich geht. Diese Untergrundeinrichtung scheint eine Art Testlabor zu sein, in dem es satte 80 Levels geben wird, die durch U-Bahn-Strecken miteinander verbunden sind.



Im Ankündigungstrailer konnten wir bereits ein paar Spielszenen aus der neuen Kampagne sehen. Unter anderem wurden bereits bekannte Elemente wie die Surfschienen oder Bosskämpfe gezeigt. Doch auch viele neue Spielideen bringen die Entwickler in die Erweiterung ein, etwa seltsame Boxen, die auf den Surfschienen entlangfahren, oder Laser, über deren Zweck man bisher nur mutmaßen kann. Auf alle Fälle sind wir uns sicher, dass Nintendo auch in der zweiten Kampagne wieder eine tolle Mischung aus cleverem Leveldesign, interessanten Plattformer-Spielmechaniken und vielen abgefahrenen Ideen bieten wird.

Düstere Geheimnisse

Besonders gespannt sind wir auch auf die Handlung, denn die Entwickler versprechen, mit *Octo Expansion* ein neues Licht auf viele bekannte Figuren zu werfen und die Hintergrundgeschichte um die Welt von *Splatoon* deutlich auszubauen. Und die ist allem Anschein nach wieder genauso düster und abgefahren wie schon die Andeutungen in der ersten Kampagne. So ist im Trailer eine kurze Szene zu sehen, in der Oktolinge offenbar in Klon-Tanks gezüchtet werden. Ob Agent 8 ebenfalls aus solch einem Tank stammt? Und was hat es mit den seltsamen Bändchen an ihrem linken Arm und rechten Bein auf sich? Werden dadurch Forschungsdaten gesammelt? Und was haben Perla, Marina und Käpt'n Kuttelfisch mit alledem zu tun? Basierend auf den gezeigten Szenen helfen sie Agent 8, aber warum? Immerhin befanden sich Inklinge und Oktolinge bisher immer im Konflikt. Neben den alten Bekannten bekamen wir außerdem einige völlig neue Charaktere zu Gesicht, die auf Meerestieren basieren, die wir bisher noch nie im *Splatoon*-Universum zu Gesicht bekamen. Die meisten Nebenfiguren dienten zuvor stets als Ladenverkäufer im Inkopolis Plaza. Werden die Neuzugänge also einen ähnlichen Nutzen in der Oktoling-Kampagne einnehmen?

Oktolinge im Mehrspieler

Klar ist jedenfalls, dass eine der Belohnungen für das Abschließen der neuen Story-Kampagne darin besteht, dass man die Oktolinge fortan in Mehrspieler-Matches nutzen kann. Dabei handelt es sich allerdings nur um eine optische Änderung, auf die Spielbalance in den Mehrspieler-Modi wirkt sich diese Erweiterung unseren bisherigen Informationen nach nicht aus. Wenn ihr euch nicht für Einzelspieler-Inhalte interessiert, entgeht euch also nichts, wenn ihr die 19,99 Euro für *Octo Expansion* nicht löhnt. Für Fans der Online-Farbschlachten hat Nintendo übrigens wieder ein umfangreiches Update für Ende April angekündigt. Version 3.0 soll neben über 100 neuen Klamotten für eure Inklinge auch drei neue Arenen (Steinköhler-Grube, Camp Schützenfisch und Flunder-Funpark) sowie einen neuen Höchstrang namens Rang X ergänzen. Ein Ende für den Support von *Splatoon 2* ist also nach wie vor nicht in Sicht, was wenig verwunderlich ist. Immerhin haben die Verkäufe des Farb-Shooters bereits die 5-Millionen-Marke überschritten und er zählt auch weiterhin zu den beliebtesten Titeln bei neuen Switch-Käufern – sicherlich auch aufgrund des durchgängigen Supports in Form von frischen Inhalten, seien es kostenlose Updates für den Mehrspieler oder *Octo Expansion* im Sommer. **Viktor Eippert**

Im Trailer wurden bereits einige neue NPCs gezeigt. Ob sie wohl auch Ladenbesitzer sind? Oder sind sie einfach nur Teil der neuen Handlung? Wir sind gespannt!

In welcher Verbindung Käpt'n Kuttelfisch und seine Freunde zur neuen Heldin Agent 8 stehen, zählt zu den vielen Mysterien der Oktoling-Kampagne.

Die insgesamt 80 Levels der neuen Kampagne sind durch ein U-Bahn-System miteinander verbunden.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Für mehr *Splatoon 2* bin ich immer gerne zu haben – egal ob Einzel- oder Mehrspieler!"

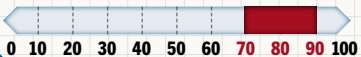
Es gibt wirklich wenig Spiele, mit denen ich mich auch viele Monate nach ihrer Veröffentlichung noch beschäftige. Ich mag einfach Abwechslung und es erscheinen ja ständig neue Hits, die meine Aufmerksamkeit erfordern. *Splatoon 2* ist jedoch eine dieser wenigen Ausnahmen und das liegt zum einen an dem genialen Spielkonzept, das einfach nie langweilig wird, und zum anderen wenig überraschend an den vielen Updates. Dass Nintendo sogar noch eine komplett neue und anscheinend richtig umfangreiche Kampagne nachlegt, hätte ich nicht erwartet. Umso mehr hat mich die Ankündigung von *Octo Expansion* gefreut, denn schon mit der ersten Kampagne hatte ich durchgehend großen Spaß. Mal sehen, was es mit den Oktolingen so auf sich hat und welche neuen Details wir zu Perla, Marina, Käpt'n Kuttelfisch und Konsorten erfahren.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Splatoon 2
Termin: Sommer 2018

Screen-Info: Die Bilder sind direkt von Nintendo und bilden die Spielgrafik ungeschönt und absolut glaubwürdig ab.

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zum jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 Prozent als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> **90 %, Herausragend**
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> **80 %, Sehr gut**
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> **70 %, Gut**
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> **60 %, Befriedigend**
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> **50 %, Ausreichend**
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Frustresistenz beim Spieler, wobei nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< **50 %, Mangelhaft**
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt gut durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serien-Standards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im Rahmen des großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ++ Jede Menge sinnvolle Dinge zu tun
- ++ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ++ Quasi vollkommene Missions-Entscheidungsfreiheit
- ++ Keinerlei Bugs beim Testen
- + Toll umgesetztes Ressourcen-System
- + Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- + Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- – Schlechte deutsche Synchronsprecher
- – Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

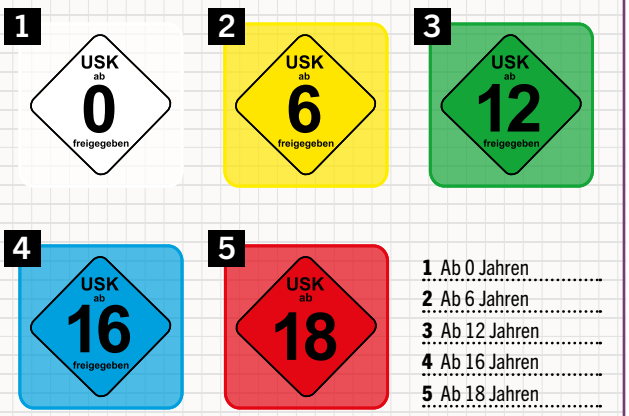
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Switch und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (32, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: VOEZ (Switch), World Conqueror X (Switch), Surviving Mars (PS4), Into the Breach (PC)
Sieht gerade: Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D. – Staffel 3
Freut sich gerade: Über die endlich wieder gestiegenen Temperaturen
Und sonst: Bin ich, wenn dieses Heft bei den Abonnenten angekommen ist und im Handel landet, bereits in Japan und mache Tokyo, Kyoto, Osaka, Nara und vielleicht noch weitere schöne Orte Nippons unsicher.

LUKAS SCHMID (29, Redakteur)

Spielt gerade: Far Cry 5, Ni No Kuni 2 (PS4)
Sieht gerade: Häufiger das Büro als sein Wohzimmer. Wir haben tolle Deckenkacheln und des Nachts ist es schön ruhig.
Liest gerade: Zu wenig
Und sonst: Nachdem ich in den letzten Wochen aus dem Stress kaum noch rausgekommen bin, freue ich mich aktuell auf den Oster-Heimaturlaub bei meiner Familie. Schinken, Kren, Familie und Ostereier – wird bestimmt schön! Und vielleicht komme ich auch mal wieder zum kreativ Schreiben – das vermisse ich derzeit sehr.

KATHARINA REUSS (30, Redakteurin)

Spielt gerade: Steredenn: Binary Stars, Amnesia: Dark Descent, GTA: Chinatown Wars (auf der PSP)
Hört gerade: Die neuen Alben von Monster Magnet und Carpenter Brut
Liest gerade: *My favorite thing is monsters* von Emil Ferris. Gefällt mir allerdings gar nicht. Ich glaube, das lese ich nicht mal zu Ende. Aber hey: Das erste Mal in diesem Jahr auf Kritikerlobgesänge reingefallen! Damn you, Alison Bechdel!
Und sonst: Geht so langsam die Zeit der Gartenmärkte wieder los

JOHANNES GEHRLING (26, Volontär)

Spielt gerade: Kirby Star Allies
Sieht gerade: Die außergewöhnlichsten Häuser der Welt (auf Netflix)
Isst gerade: Selbst gemachte Baked Beans
Und sonst: Während ich diese Zeilen schreibe (am 12. März 2018), hat der Frühling gerade begonnen. Gestern war ich auf dem Frühlingsvolksfest in Würzburg, bin im T-Shirt herumgelaufen und habe (alkoholfreies) Festbier getrunken. Es sind eigentlich nur kleine Dinge, aber dennoch: Ich bin gerade sehr glücklich. Manchmal reicht dafür schon das Wetter.

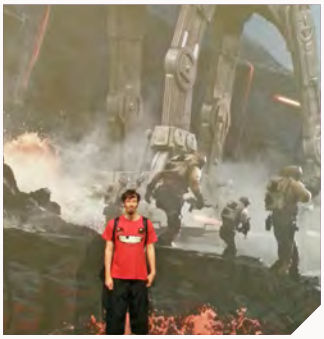
MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Spielt gerade: Mit einem Yamaha THR10
Sieht gerade: Schwarzlicht am Ende des Tunnels
Hört gerade: Frank Zappa – Halloween 77
Liest gerade: James Ellroy – White Jazz
Und sonst: Endlich mal wieder ein Konzert in Aussicht. Und es wäre durchaus möglich, dass ich zur Senkung des Altersdurchschnitts im Publikum beitrage. Das kommt inzwischen ja eher selten vor. Der Mann auf der Bühne hat übrigens letztes Jahr den Nobelpreis für Literatur zugesprochen bekommen – zu Recht.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

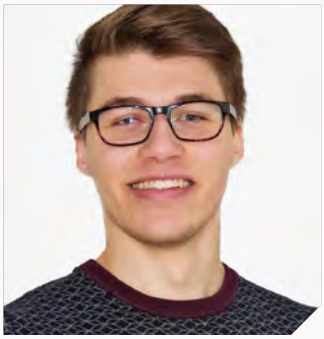
Spielt gerade: Stellaris: Apocalypse (auf dem PC, vielleicht bald mit Marco), Meisterdetektiv Pikachu (3DS)
Sieht gerade: Wrestling pur! Bei uns in Schwabach rocken die Shows gerade den Markgrafensaal – und dann ist der April ja auch noch Wrestlemania-Monat.
Hört gerade: Die Podcasts der Play^4 <3
Und sonst: Puuuuh, im Moment ist wirklich eine Menge zu tun! Uni, Klausuren, die geliebte N-ZONE – und dann bin ich ab sofort auch noch als Texter bei der Agentur Starfountain Design dabei.

TOBIAS BILLMEIER (25, Praktikant)



Spielt gerade: Pit People (PC), Super Mario Odyssey, Overwatch (PC), Radiant Historia: Perfect Chronology, Animal Crossing: Pocket Camp (Android)
Sieht gerade: Final Space, Rick and Morty, Preacher (Staffel 1 + 2), Pacific Rim: Uprising, Unsere Erde 2, One Piece
Liest gerade: Avengers: No Surrender, Thanos, One Piece, Venomverse
Und sonst: Freue ich mich, dass ich es noch einmal auf die Teamseite der N-ZONE geschafft habe, bevor mein Praktikum dann leider schon wieder rum ist.

LUKAS METZGER (22, Praktikant)



Spielt gerade: Dishonored 2 (noch mal) (PC), XCOM 2 (PC)
Sieht gerade: Electric Dreams und viel YouTube
Liest gerade: Die *Dunkler Turm*-Saga von Stephen King. Bereits beim vierten Band, bald hab ich's geschafft.
Und sonst: Schnell war der erste Monat meines Praktikums rum. Ich habe jetzt schon viel gelernt und zwei Monate kommen ja noch. Ich bin gespannt, was mich noch erwarten wird. Nur das schlechte Wetter habe ich jetzt langsam satt.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

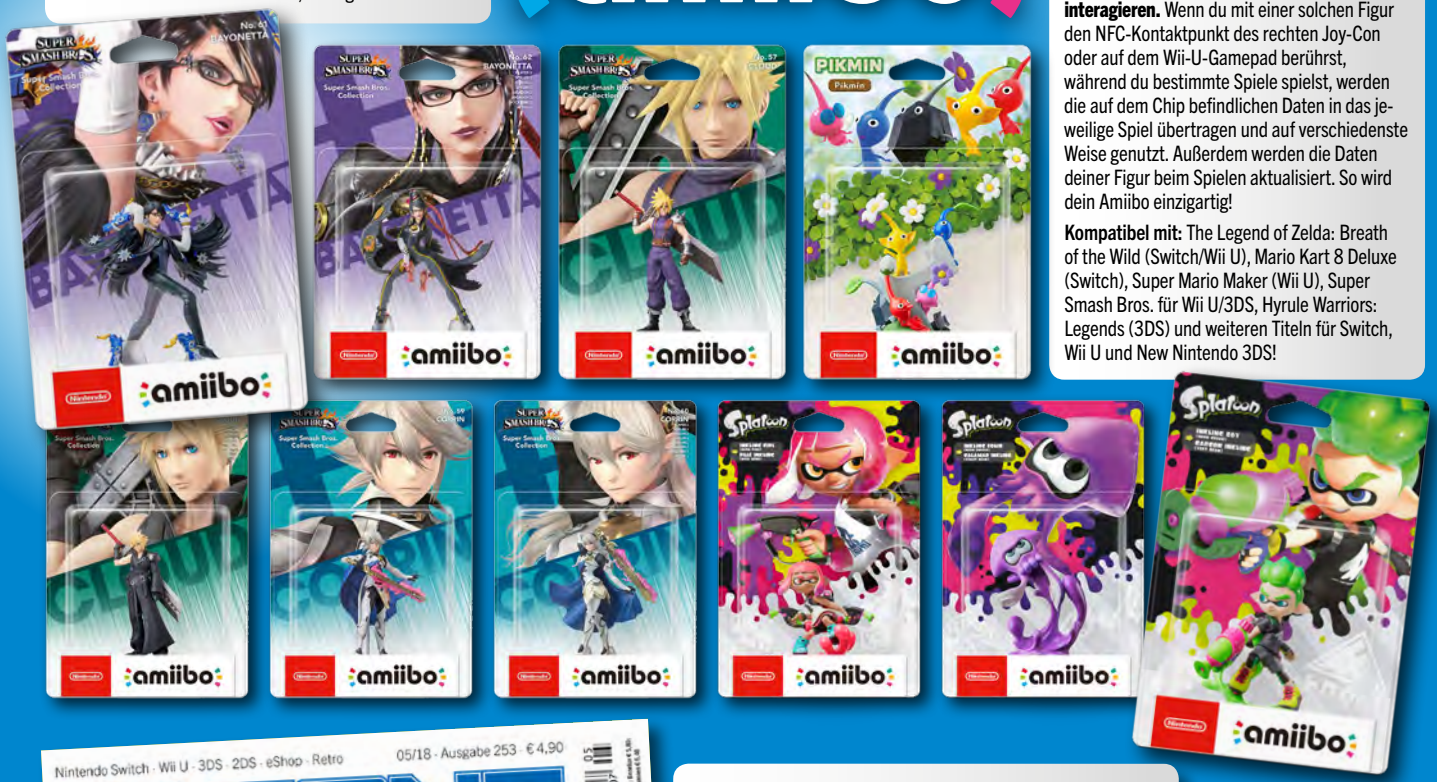
	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Shantae & the Pirate's Curse	Shantae & the Pirate's Curse	Steredenn: Binary Stars	Meisterdetektiv Pikachu
FLOP-TITEL	Clustertruck	Outlast 2	Clustertruck	Clustertruck
Meisterdetektiv Pikachu (3DS) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 44	*Pokémon* ist nicht meins und wird es wohl auch nicht mehr werden – also zumindest die Hauptserie. Das Detektiv-Abenteuer hat mich durch seinen ungewöhnlichen Charme aber echt in seinen Bann gezogen. Sehr schön! **8**	Ich finde die Idee eines Detektiv-Pikachu grandios, und dass es ausgerechnet so eine tiefe, kratzige Stimme hat, trägt nur noch mehr zu dem ungewöhnlichen Charme bei. Für mich eines der besseren *Pokémon*-Spin-offs. **8**	Langsamer Einstieg, recht simples Spielprinzip – richtet sich eben an jüngere Spieler. Was die *Pokémon*-Serie betrifft, sind die portablen Rollenspiele immer noch die erste Wahl. Ein neues *Stadium* wäre auch toll! **7**	Das lange Warten auf den Release hierzulande hat sich gelohnt: *Meisterdetektiv Pikachu* ist ein richtig tolles Detektiv-Adventure geworden! Dafür hole ich den 3DS gerne noch mal raus. Bin dann mal Beweise sichern … **8**
Attack on Titan 2 (Switch) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 48	Die Lizenz-Vorlage ist mir ziemlich wurst, aber mit dem Spiel hatte ich deutlich mehr Spaß, als ich dachte. Wie Katha hat es mich entfernt an die alten *Spider-Man*-Spiele erinnert – und die fand ich damals super! **7**	Schon der erste Teil (auf PS4) war ziemlich gut gemacht und konnte die Besonderheiten der Anime-Serie gut einfangen. *Attack on Titan 2* ist noch mal einen Tick besser und macht auf der Switch eine gute Figur. **7**	Der zweite Teil ähnelt dem ersten stark, aber das finde ich gar nicht so schlimm, denn das flotte Action-Spielprinzip macht Laune und abgesehen von alten *Spider-Man*-Titeln bekommt man nichts Ähnliches geboten. **7**	*A.o.T. 2* ist schon etwas verrückt. Das ist aber gar nicht schlimm, im Gegenteil: Das Titanen-Gemetzel kann durchaus überzeugen. Technisch hat der Titel aber seine Macken, über die man nicht hinwegsehen kann. **7**
Outlast 2 (Switch eShop) ∅ Wertung: 6,25 // Test S. 50	An den Erstling reicht das zweite Horror-Abenteuer nicht heran. Das liegt auch, aber nicht nur am Setting. Irgendwie gefällt mir hier das Pacing nicht so gut. Recht gruselig ist das Spiel aber trotzdem wieder geworden. **7**	Die *Outlast*-Spiele sind sicherlich sehr gute Vertreter ihres Genres, nur da liegt der Hund für mich begraben. Denn mit Horror kann ich einfach nix anfangen. Wenn überhaupt, dann schon Action-Horror. **5**	Das Setting im Süden der USA finde ich weniger spannend als die stillgelegte Nervenheilanstalt im Vorgänger. Ansonsten ein solides Horrorspiel mit dem bewährten Renn-weg-anstatt-zu-kämpfen-Spielprinzip. **6**	Sicher nicht das beste Spiel aller Zeiten, dennoch überzeugt *Outlast 2* mit seinem gruseligen Setting. Das Horror-Genre ist und bleibt halt faszinierend, unterwegs beim Zocken in der Frühlingssonne allerdings weniger. **7**
Clustertruck (Switch eShop) ∅ Wertung: 4,0 // Test S. 52	Hmja, nein. Ich fand den Titel schon auf dem PC nicht allzu reizvoll, die Switch-Umsetzung ist aber noch einmal ein gewaltiges Stück schwächer. Fehlende Inhalte sind bei einem technisch so simplen Spiel nicht entschuldbar. **4**	Die abgefahrene Idee gepaart mit den teilweise verrückten Levels sorgt für heitere Momente. Allerdings wird es in späteren Levels zu oft frustrierend schwer und kurz ist der Spaß dann auch noch. **6**	Noch so ein im Grunde sehr spaßiges Spiel, das auf dem PC leider deutlich besser ist als auf der Switch. Wieso kann man die Tastenbelegung nicht ändern? Und wieso fehlt der Level-Editor? Keine gute Portierung. **3**	Eigentlich ist *Clustertruck* genau das Richtige, um ein paar kurze Runden zwischendurch zu daddeln. Die fehlenden Inhalte im Vergleich zur PC-Version, die Abstürze und die Steuerung machen den Spaß aber zunichte. **4**
Steredenn: Binary S. (Switch eShop) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 71	Ich bin mit den Shoot 'em Ups auf SNES und Sega Mega Drive groß geworden und spiele sie auch heute noch gerne. *Steredenn* ist ganz nett, reicht an die Größen des Genres meiner Meinung nach aber nicht heran. **6**	Die Auswahl an guten Shoot 'em Ups ist auf der Switch wirklich nicht von schlechten Eltern. *Steredenn* ist da also in bester Gesellschaft, bringt durch seine Roguelike-Elemente aber auch eigene Ideen mit. Echt gut! **8**	Forderndes Shmup in Pixeloptik mit spaßigen Power-Ups und gelungenen Roguelike-Elementen. Genau mein Ding und für unterwegs hervorragend geeignet. Außerdem ist der Soundtrack ziemlich gut. **8**	Shoot' em Ups haben ihren Reiz, mich persönlich reizen sie aber kaum, was meist am Schwierigkeitsgrad liegt. Bin ich zu jung? Wer weiß. *Steredenn: Binary Stars* ist aber gut gemacht, das erkenne ich natürlich an. **7**
Shantae and the P. C. (Switch eShop) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 73	*Shantae* ist einfach klasse! Egal welchen Ableger man spielt, kann man hier als Metroidvania-Liebhaber kaum etwas falsch machen. *Shantae & the Pirate's Curse* ist vielleicht sogar mein persönlicher Favorit. Ich freu mich! **9**	Ich kann hier nur Lukas zustimmen: *Shantae* geht als Metroidvania-Fan immer. *The Pirate's Curse* gefällt mir sogar noch ein wenig besser als *Half-Genie Hero*, das letztes Jahr bereits für Switch erschienen ist. **9**	Obwohl ich eine Vorliebe für Metroidvanias habe, bin ich mit *Shantae* nie groß in Berührung gekommen. Das gilt auch für die Originalfassung von *The Pirate's Curse* aus dem Jahre 2014. Scheint ja ganz nett zu sein. **7**	Genauso wie Vik schließe auch ich mich Lukas' Worten gerne an, die es ohnehin auf den Punkt bringen: Metroidvania-Liebhaber, schlagt zu! Shantae hat's drauf, auch in diesem Ableger. Da macht ihr nix falsch. **8**

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo



Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 04. April 2018.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
März 2018		
NEU eSHOP ACA Neogeo Sengoku 3	Hamster	29. März 2018
NEU eSHOP ACA Neogeo World Heroes 2 Jet	Hamster	22. März 2018
NEU eSHOP Arcade Archives PUNCH-OUT!!	Hamster	30. März 2018
NEU Atelier Lydie & Suelle: The Alchemists a. t. m. P.	Koei Tecmo	30. März 2018
S. 48 Attack on Titan 2	Koei Tecmo	20. März 2018
NEU eSHOP Arcade Archives Moon Patrol	Hamster	22. März 2018
S. 72 NEU eSHOP Bleed 2	Digerati	08. März 2018
eSHOP Castle of Heart	7Levels	23. März 2018
S. 52 eSHOP Clustertruck	Tinybuild Games	15. März 2018
S. 68 NEU eSHOP Danmaku Unlimited 3	Doragon	13. März 2018
NEU eSHOP Farm Expert 2018 for Nintendo Switch	SimFabric	30. März 2018
S. 69 NEU eSHOP Flinthook	Tribute Games	09. März 2018
NEU eSHOP Gate of Doom	FTE Games	22. März 2018
NEU eSHOP Gekido Kintaro's Revenge	NAPS Team	22. März 2018
NEU Gem Smashers	Treva	15. März 2018
NEU eSHOP Gotcha Racing 2nd	Arc System Works	29. März 2018
Kirby Star Allies	Nintendo	16. März 2018
NEU eSHOP Last Day of June	505 Games	16. März 2018
NEU eSHOP Lode Runner Legacy	Tozai Games	29. März 2018
eSHOP Manticore – Galaxy on Fire	Deep Silver	23. März 2018
Max: The Curse of Brotherhood (physisch)	Wired Productions	23. März 2018
NEU eSHOP No Thing	Forever Entertainment	22. März 2018
NEU eSHOP OPUS: Rocket of Whispers	Flyhigh Works	22. März 2018
S. 50 eSHOP Outlast 2	Red Barrels	27. März 2018
Penny-Punching Princess	NIS America	23. März 2018
Scribblenauts Showdown	Warner Bros. Games	08. März 2018
S. 73 eSHOP Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	20. März 2018
S. 71 eSHOP Steredenn: Binary Stars	Plug In Digital	05. März 2018
NEU eSHOP The Charming Empire	D3 Publisher	29. März 2018
NEU eSHOP The Long Reach	Merge Games	15. März 2018
NEU eSHOP Toki Tori	Two Tribes	30. März 2018
NEU eSHOP Warp Shift	Isbit Games	27. März 2018
S. 70 NEU eSHOP World Conqueror X	Circle Entertainment	08. März 2018
April 2018		
eSHOP Bombslinger	Plug In Digital	11. April 2018
NEU eSHOP Masters of Anima	Focus Home Interactive	10. April 2018
Nintendo Labo: Toy-Con 1	Nintendo	27. April 2018
Nintendo Labo: Toy-Con 2	Nintendo	27. April 2018
UPDATE eSHOP Runbow	HeadUp Games	24. April 2018
NEU South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Ubisoft	24. April 2018
eSHOP Urban Trial Playground	Tate Multimedia	05. April 2018
Mai 2018		
Dark Souls Remastered	Bandai Namco	25. Mai 2018
Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	04. Mai 2018
UPDATE Hyrule Warriors Definitive Edition	Nintendo	18. Mai 2018
NEU Little Nightmares Complete Edition	Bandai Namco	18. Mai 2018
eSHOP Mega Man Legacy Collection 1 & 2	Capcom	22. Mai 2018
NEU One Piece: Pirate Warriors 3 Deluxe Edition	Bandai Namco	11. Mai 2018
NEU Yesterday Origins	Microids	31. Mai 2018
Weitere Ankündigungen		
Adventure Time: Piraten der Enchiridion	Bandai Namco Ent.	Frühjahr 2018
AeternoBlade 2	Corecell Technology	Nicht bekannt
eSHOP Arena of Valor	Tencent Games	2018
NEU Ark: Survival Evolved	Studio Wildcard	Herbst 2018
NEU eSHOP Banner Saga	Versus Evil	Frühling 2018
NEU eSHOP Banner Saga 2	Versus Evil	Frühling 2018
NEU eSHOP Banner Saga 3	Versus Evil	Sommer 2018
Battle Chasers: Nightwar	THQ Nordic	2018
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2018
eSHOP Blacksad	Microids	Winter 2018
eSHOP Blade Strangers	Nicalis	2018
eSHOP BlazBlue: Cross Tag Battle	Arc System Works	05. Juli 2018
eSHOP Candleman	Spotlightor	Nicht bekannt
NEU Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	13. Juli 2018
eSHOP Constructor	System 3	2018
eSHOP Cosmos Defenders	Fiery Squirrel	2018
NEU Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	Activision	10. Juli 2018
Cube Life: Survival HD	Cypronia	2018
De Blob	THQ Nordic	2018

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
S. 12 Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Dream Alone	Fat Dog Games	2018
Earthlock: Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
eSHOP Eternum	Back to Basics Games	Nicht bekannt
NEU eSHOP Everspace	Rockfish Games	Nicht bekannt
Fallen Legion: Rise of Glory	NIS America	2018
Fire Emblem	Nintendo	2018
eSHOP Flashback – Remastered Edition	Microids	2018
eSHOP Flipping Death	Zoink Games	Nicht bekannt
eSHOP Framed Collection	Loveshack Entertainment	Frühjahr 2018
eSHOP Happy Birthdays	NIS America	08. Juni 2018
Harvest Moon: Light of Hope	Koch Media	01. Juni 2018
eSHOP Hollow Knight	Team Cherry	Frühjahr 2018
eSHOP Ice Cream Surfer	Contra Network	2018
eSHOP Ira	Ore Creative	2018
eSHOP Last Encounter	Exordium Games	Sommer 2018
NEU eSHOP Lumines Remastered	Enhance Games	Frühjahr 2018
S. 34 UPDATE Mario Tennis Aces	Nintendo	22. Juni 2018
NEU eSHOP Mark of the Ninja Remastered	Klei Entertainment	Herbst 2018
Mega Man 11	Capcom	2018
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Miles & Kilo	Michael Burns	2018
eSHOP Monster Boy And The Cursed Kingdom	FDG Entertainment	2018
Monster Hunter XX: Nintendo Switch Version	Capcom	Nicht bekannt
UPDATE Octopath Traveler	Square Enix	13. Juli 2018
NEU eSHOP Okami HD	Capcom	Sommer 2018
eSHOP Penguin Wars	Dispatch Games	Frühjahr 2018
eSHOP Pillars of Eternity	Obsidian Entertainment	Winter 2018
eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Polygod	Krafted Games	Frühjahr 2018
eSHOP Putty Pals	Harmonious Games	2018
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2018
R.B.I. Baseball	MLB	Frühling 2018
Real Farm	Soedesco	2018
Redout	Nicalis	2018
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
Roller Coaster Tycoon Switch	Atari	Nicht bekannt
Runner 3	Choice Provisions	2018
Saturday Morning RPG	Limited Run Games	Frühjahr 2018
eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2018
Shantae: Half-Genie Hero Ultimate Edition	PQube	2018
Shaq-Fu: A Legend Reborn	Wired Procutions	2018
Shin Megami Tensei 5	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Sky Of Azura	Sky Of Azura	Nicht bekannt
eSHOP Sleep Tight	We Are Fuzzy	Frühjahr 2018
eSHOP Smoke and Sacrifice	Curve Digital	2018
SNK Heroines: Tag Team Frenzy	SNK	Sommer 2018
S. 36 NEU eSHOP Splatoon 2: Octo Expansion	Nintendo	Sommer 2018
eSHOP Squadron 51	Loomiarts	Winter 2018
Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	Herbst 2018
Steep	Ubisoft	2018
Streetfighter 30th Anniversary Collection	Capcom	Mai 2018
eSHOP Super Chariot	Microids	2018
S. 20 NEU Super Smash Bros.	Nintendo	2018
UPDATE Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	08. Juni 2018
Syberia 3	Microids	Frühjahr 2018
The World Ends With You – Final Remix	Nintendo	2018
Titan Quest	THQ Nordic	2018
eSHOP Townsmen	HandyGames	2018
NEU Travis Strikes Again: No More Heroes	Grasshopper Manufcaturer	2019
eSHOP Turbo Pug DX	Back to Basics Gaming	Nicht bekannt
NEU eSHOP Undertale	8-4, Ltd.	Nicht bekannt
eSHOP Unruly Heroes	Magic Design Studios	2018
Valkyria Chronicles 4	Sega	2018
Victor Vran: Overkill Edition	Wired Productions	Sommer 2018
Wolfenstein 2: The New Colossus	Bethesda	2018
eSHOP Yoku's Island Express	Team 17	Sommer 2018
Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2018
UPDATE Ys 8: Lacrimosa of Dana	Nihon Falcom	29. Juni 2018

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
März 2018		
eSHOP Anime Workshop	Collavier	01. März 2018
eSHOP Brick Thru	RCMADIAX	01. März 2018
NEU eSHOP Cycle of Eternity: Space Anomaly	RandomSpin	08. März 2018
S. 44 Meisterdetektiv Pikachu	Nintendo	23. März 2018
eSHOP The Alliance Alive	Atlus	27. März 2018
NEU eSHOP Waku Waku Sweets: Happy Sweets M.	Sonic Powered	29. März 2018
UPDATE eSHOP Witch & Hero 3	Circle Entertainment	15. März 2018
Mai 2018		
NEU eSHOP Dillon's Dead-Heat Breakers	Nintendo	25. Mai 2018
Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux	Deep Silver	18. Mai 2018
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2018
NEU Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	13. Juli 2018
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2018
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Drancia Saga	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mystery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2018
NEU Luigi's Mansion	Nintendo	2018
NEU Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + B. Jr.s R.	Nintendo	2019
Mighty No. 9	Comcept	2018
eSHOP Minecraft: New Nintendo 3DS Edition	Mojang	2018
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2018
eSHOP Mixed Messages	Activision	2018
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
Omori	Omocat	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	2018
eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2018
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2018
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2018
UPDATE Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	08. Juni 2018
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2018
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2018
NEU WarioWare Gold	Nintendo	27. Juli 2018
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2018
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2018
Yu-Gi-Oh! Saikyo	Konami	Nicht bekannt

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2017		
Mario Kart Tour	Nintendo	2018/2019
PokéLand	The Pokémon Company	Nicht bekannt
The Legend of Zelda	Nintendo	2018

SUPER SMASH BROS. (SWITCH)

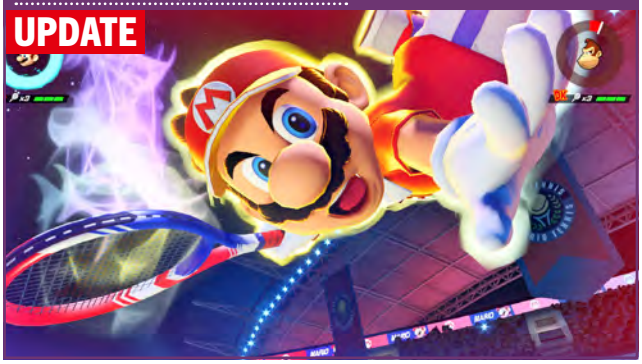
Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 2018

NEU

MARIO TENNIS ACES (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Sportspiel **Termin:** 22. Juni 2018

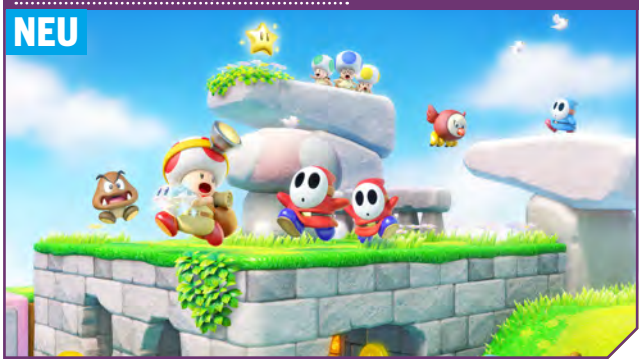
UPDATE



CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER (SWITCH/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Puzzlespiel **Termin:** 13. Juli 2018

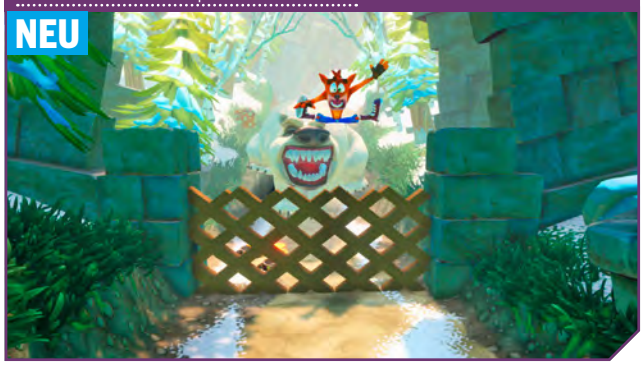
NEU



CRASH BANDICOOT N.SANE TRILOGY (SWITCH)

Hersteller: Activision **Genre:** Jump & Run **Termin:** 10. Juli 2018

NEU



SOUTH PARK: DIE REKT. ZERREISSPROBE (SWITCH)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 24. April 2018

NEU

MEISTERDETEKTIV PIKACHU

Adventure Ein wildes Abenteuer erscheint. Pikachu benutzt Gameplay. Der Spieler ist bewusstlos. Pikachu benutzt Charme. Es ist sehr effektiv! Der Spieler hat Spaß.

Drei Kreaturen der Popkultur sind, so will es das Gesetz der Unterhaltung, zum ewigen Schweigen verdammt: Maggie Simpson, Bumblebee und Pikachu. Deswegen muss man nach dem Anwerfen des Meisterdetektivs erst mal mit einem kapitalen Kulturschock klarkommen: Die knuffige Blitzratte spricht! Pikachu überhaupt die Zunge zu lockern ist ja schon ein gewagtes Unterfangen. Ihm dann aber auch gleich noch so eine herrlich voluminöse Barry-White-Gedächtnisstimme zu verpassen ist einfach absolut fantastisch. Der beste Part ist, dass *Meisterdetektiv Pikachu* wunderbar mit dieser schrägen Tatsache spielt und witzelt – ohne albern zu werden. Von der ersten Sekunde an verliebt man sich in den kleinen, frechen, gelben Kerl, auch wenn er ständig damit beschäftigt ist, euch mit den verschiedenen Damen-NPCs seiner Spielwelt verkuppeln zu wollen.

Da grinst er in die Kamera mit seinen knuffigen Bäckchen! Pikachu muss das inhaltlich anspruchslose Spiel fast alleine tragen, schafft das aber!

Keine Sorge, dem Griffel geht es gut – alles bloß Ketchup. Der kleine Kerl möchte euch nur demonstrieren, dass Kontext in Screenshots wichtig ist.

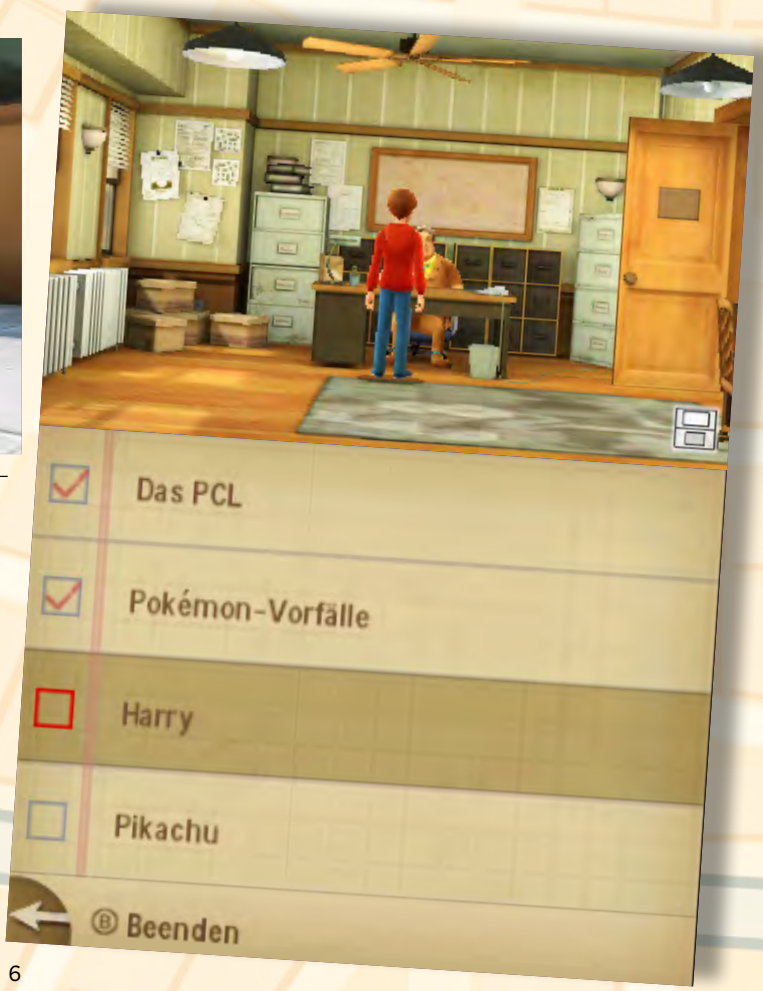
Eine der besten Szenen des ganzen Spiels! Wir verraten euch aber nicht, warum – nur so viel: Meisterdetektiv Pikachu liebt *Pokémon*-Insider-Gags.

Seine Leidenschaft für köstlichen schwarzen Kaffee und allerlei Süßkram passt da perfekt ins Bild. Pikachus Stimme ist eine Quelle für seinen Charme, und nicht etwa eine Beschränkung.

Die Musik geht neben den Soundeffekten und der auch sonst rundum gelungenen englischen Sprachausgabe bei deutschen Texten schon fast etwas unter. Das liegt aber tatsächlich eher an der Verblüffung über das ungewohnt eloquente Elektrotierchen, denn die Klangkulisse selbst ist ebenfalls prima gelungen. Sie hält sich stets vornehm zurück, schlägt dabei aber immer die passenden Töne an, um das Bildschirmgeschehen perfekt zu untermalen. Da gibt es sanfte, vom Echo getragene Keyboard-Klänge in einer geheimnisvollen Höhle, eine fröhliche Hintergrundmusik in den Menüs oder auch mal etwas dramatischere Musik, während wir Pikachu nach einem Rauswurf aus einem Vogelnest im Baum via Quick-Time-Event davor bewahren müssen, seinen Absturz primär mit dem Gesicht abzufedern. Prima Qualität, exakt der Situation angemessen, aber dezent zurückhaltend. Genauso muss es bei einem gelungenen Adventure sein, das hauptsächlich über seine liebenswerte Atmosphäre punkten will – und leider auch muss.

Klein, aber knuffig

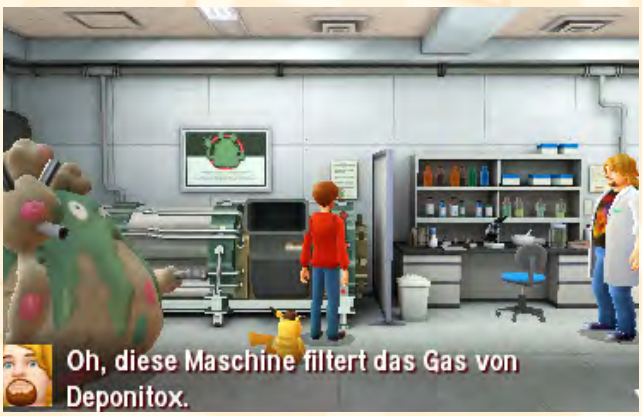
„Leider auch muss" klingt dabei dramatischer, als es wirklich ist. Was wir damit meinen, ist, dass ihr euch *Meisterdetektiv Pikachu* nicht deswegen gönnen solltet, weil ihr besonders anspruchsvolle Rätselaufgaben sucht. Wer ein Puzzlespiel auf dem Niveau eines *Myst*, *Baphomets Fluch* oder *Syberia* (als die Serie noch gut war) erwartet, kauft ein Abenteuer weit unterhalb seines Beuteschemas. Das Befragen der Personen, Suchen nach Hinweisen und das Kombinieren aller ermittelten Tatsachen zu einer Schlussfolgerung sind klar für jüngere Spieler gedacht – in der Altersklasse zwischen 6 und 10 Jahren fühlt sich unsere Starkstrom-Maus am wohlsten. Die Storyline hat Kollege Johannes in seiner Vorschau der letzten Ausgabe ja bereits ausführlich vorgestellt. Daher hier nur die Kurzfassung: Der junge Tim Goodman ist auf der Suche nach seinem vermissten Vater, einem beliebten und geachteten Detektiv. Unterstützung erhält Tim dabei nicht nur von den Bekannten und Kollegen seines Vaters, sondern eben auch von dessen ehemaligem Weggefährten: einem sprechenden Pikachu, das allerdings nur Tim verstehen kann. Gemeinsam macht sich das ungewöhnliche Duo auf die Suche nach Tims Vater. Wie euch Johannes ebenfalls bereits verraten hat, bietet euch *Meisterdetektiv Pikachu* einen normalen und einfachen Modus. Diese unterscheiden sich durch ein Tipp-Icon auf dem unteren 3DS-Bildschirm voneinander. Wer es im einfachen Modus berührt, erhält einen kleinen Hinweis zur Auflösung des nächsten Rätsels. Wichtig dabei: Habt ihr euch zum Start des Abenteuers einmal für eine Spielart entschieden, könnt ihr später nicht mehr wechseln.



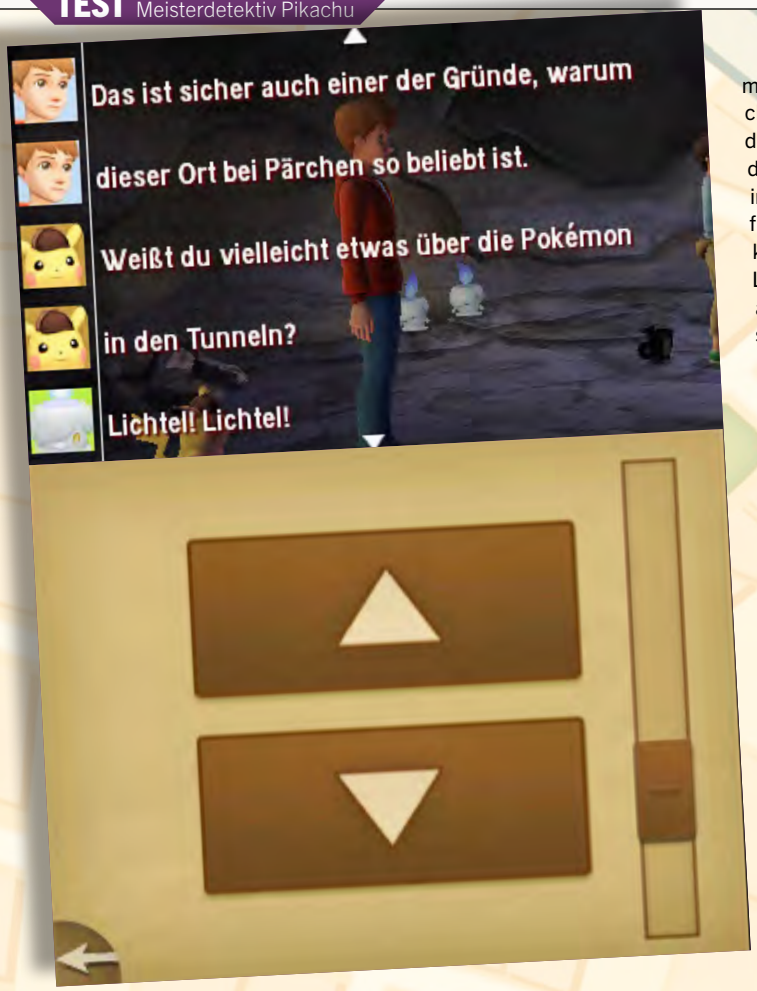
Die Checkliste ist eine einfache, aber brillante Idee. Sie notiert alle Gesprächsoptionen mit sämtlichen Charakteren. So entdeckt ihr schnell Neuigkeiten.

Praktisch bleiben

Anders als der gute Johannes würde der Autor dieser Zeilen aber dazu raten, dass jedermann den einfachen Modus eingestellt lässt. Für die ganz jungen Spieler stellt er nämlich einen später nicht mehr nutzbaren Frustfallschirm dar und ältere Abenteuer werden von den komplett harmlosen Puzzle- und Denkaufgaben sowieso nicht gefordert. Was aber passieren kann, ist, dass man irgendwo einfach stecken bleibt und nicht mehr weiterweiß – und zwar nicht deshalb,



Die ersten zwei, drei der insgesamt neun Kapitel sind eher harmlos, ab eurem Besuch im Labor nimmt die Storyline dann spürbar Fahrt auf.



Solltet ihr einmal ein Gespräch vergessen haben, lässt sich das Protokoll einfach nachschlagen – nur eines von vielen komfortablen Detektiv-Menüs.

weil einem keine Lösung einfällt, sondern aufgrund mechanischer Probleme beim Spielfluss. Zum Beispiel: Während eines Aufenthalts in einer Höhle war es unsere Aufgabe, einen Fluss zu überqueren. Wie wir das bewerkstelligen wollten, war uns da schon längst klar. Nur wie genau wir die betreffende Person darauf ansprechen sollten, um diese eine Option im Kontextmenü freizuschalten – keine Ahnung! Ein Klick auf das Tipp-Icon verrät zum Glück: Wir hatten zuvor vergessen, mit einer eigentlich unbeteiligten Dame zu sprechen. Einmal kurz die gute Frau angelabert, schon war unser eigentlicher Held hilfsbereit. Wer sich also Gedanken darüber macht, ob er nicht doch lieber im normalen Modus spielen und damit auf einen möglichen Blockade-Retter verzichten will, dem sei gesagt: Sorgen über die zu große Versuchung einer immer aktivierbaren Hilfefunktion sind unnötig – man kann bei einem Ein-Meter-Lauf nicht betrügen, wohl aber an dessen Formalitäten scheitern.

Wenn der aktivierte einfache Modus der erste Schritt zur Glückseligkeit bei *Meisterdetektiv Pikachu* ist, dann ist der zweite die Lust auf ein charmantes Abenteuer. Hier liegt nämlich die eigentliche Stärke des Titels – nicht in den selbst für Quick-Time-Events einfachen Action-Sequenzen und auch nicht in den einfachen Rätseln. Wer dagegen Bock auf ein wirklich großartig gelungenes Detektiv-Duo mit einem unvergesslichen Pikachu, auf eine ganz toll gestaltete Welt mit liebenswerten Charakteren und auf eine tatsächlich aufregende und auch spannend inszenierte Geschichte hat, der ist hier genau richtig! Genretypisch taugen die insgesamt neun Kapitel mit ihren etwa zehn Stunden Spielzeit nur für eine wirklich gute Runde – Adventures haben eben naturbedingt kaum Wiederspielwert. Das geht aber allen Vertretern dieser Gameplay-Zunft so und sollte niemanden davon abhalten, sich in diesen einzigartigen Kriminalfall zu stürzen. Ganz im Gegenteil: Wer als junger Spieler nach einem perfekten Adventure-Einstieg oder als älterer 3DS-Fan nach einem Charmebolzen sucht, der kann kaum eine bessere Wahl treffen.

Glu … was, bitte?

Auch für den Preis „Verschenkbarstes 3DS-Spiel 2018“ möchten wir *Meisterdetektiv Pikachu* bereits jetzt nominieren. Denn die Pokémon Company und Nintendo haben clevererweise dafür gesorgt, dass man zum Beispiel keinerlei Vorkenntnisse über die Taschenmonster mitbringen muss, um sich in dem Abenteuer wohlzufühlen. Selbst wer also von Mewtu, Glurak, Griffel und Co. null Ahnung hat, kann hier also bedenkenlos zugreifen – die Pokémon nutzen sogar ihre Chance, um auf unbedarfte Abenteurer einen möglichst guten Eindruck zu machen! Das schaffen sie vor allem auch angesichts der großartigen technischen Umsetzung des Spiels. Grafisch spielt *Meisterdetektiv Pikachu* ganz weit vorne mit und kitzelt noch einmal alles aus dem 3DS heraus, was dessen mittlerweile doch reichlich betagte Technik zu bieten hat. Das Flair ist super getroffen, wirkt sehr dicht und zieht den Spieler spätestens nach Kapitel 3 tief in seinen Bann. Auch wenn das Konzept simpel ist, man möchte das Abenteuer gar nicht mehr weglegen – dafür bringt das Pikachu in seinem Sherlock-Hut einfach zu viel Persönlichkeit mit! Selbst wenn einen der spielerische Inhalt dann vielleicht nicht zu fesseln weiß, der kleinen Charmegranate bei ihren Blödeleien zuzuschauen ist Motivation genug!

Pikachu steht auf schwarzen Kaffee, Junge! Und übrigens auch auf jede Menge Süßigkeiten. Dahinter könnte mehr als nur Futterlust stecken …

Immer wenn ihr einen neuen Charakter trefft – egal ob Mensch oder Pokémon –, spendiert das Spiel dem Neuankömmling eine charmante Vorstellung.

Der schräge Typ auf der linken Seite heißt übrigens „Kühlschrank“, wenn wir seinen Namen mal übersetzen dürfen.

Spitzen-Interface? Check!

Ebenfalls eine Runde Applaus gibt es für das hervorragend aufgeräumte Puzzle-Menü. Über die drei wichtigsten Icons auf dem unteren 3DS-Screen könnt ihr eure gesammelten Anhaltspunkte durchforsten, eure Ermittlungen verfolgen oder mit Pikachu sprechen. Das funktioniert jederzeit und führt zu etlichen witzigen Zwischensequenzen. Solltet ihr einige davon verpassen, greift ihr am besten zum *Meisterdetektiv Pikachu*-Amiibo. Der drollige Geselle sieht nicht nur klasse aus, er schaltet auch alle Ingame-Filmchen frei, die ihr während eures Abenteuers vielleicht übersehen habt. Auch die Untermenüs sind spitze: Dank praktischer Checkbox-Listen zum Abhaken navigiert ihr sicher durch Gespräche und könnt neue Erkenntnisse sofort als solche erkennen. Wenn es dann ans Kombinieren geht, werdet ihr durch grafisch liebevoll und detailreich gestaltete Interfaces geführt. So kommt niemals Verwirrung auf, alles bleibt stets übersichtlich. Wir haben selten ein Abenteuer gesehen, dass so einen ordentlichen Fluss beibehalten kann – einfacher Inhalt hin oder her. Von unserer Seite aus eine klare Kaufempfehlung, wenn auch eher als Adventure denn als Puzzlespiel.

Benjamin Kegel

***Meisterdetektiv Pikachu* ist fleißig – wann immer es eine Szene besonders stark inszenieren kann, nutzt es diese Gelegenheit auch aus. Top-3DS-Stil!**

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Persönlichkeit über Inhalt, I choose you! Ein lockeres, aber toll gestaltetes Abenteuer.“

Also ich bin der Meinung, wenn man in den Spielen irgendwann bei lebenden Kerzen als Pokémon angekommen ist, darf ich mit meinen 37 Jahren mit Recht behaupten: Die erste Generation der Taschenmonster war die beste! In all der Zeit seit *Pokémon Rot* und *Blau* ist mir aber niemals ein dermaßen charmantes Pikachu über den Weg gelaufen. Als Meisterdetektiv schafft es der kleine Kultnager nicht nur, mein Interesse an einem sonst eher lockeren Abenteuer wachzuhalten, dieses Pikachu spielt auch gekonnt mit den Schrullen der eigenen Serie. Eingebettet in eine hervorragend gestaltete Software auf technischem 3DS-Topniveau, entsteht so ein hochqualitativer Vertreter seiner Zunft, der zwar spielerisch wenig bietet, das aber durch seine Persönlichkeit wettmacht.

Meisterdetektiv Pikachu

Termin: 23. März 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Creatures Inc.
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Recht viel mehr geht auf dem 3DS technisch nicht. Dazu kommt ein exzellenter, detailreicher Stil voller liebenswerter Charaktere.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Zurückhaltende Musik, die aber stets perfekt die Handlung unterstreicht. Pikachus Stimme ist natürlich das absolute Highlight!

STEUERUNG 8
Unterstützt: Touchscreen
Keinerlei Bedienungsprobleme, die Menüs sind extrem gut aufgeräumt und schick. Die Steuerung selbst ist ebenfalls prima.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: sehr leicht bis leicht (2 Stufen)
Das wohl größte Manko an *Meisterdetektiv Pikachu*: Es hat interaktiv einfach nicht viel zu bieten – auf gute oder schlechte Art ist es ein Kinderspiel.

AMIIBO 3
Die Funktionalität des Amiibo als Zwischensequenz-Freischalter ist sehr mager, aber die Amiibo-Figur selbst ist großartig gelungen.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Pikachu als Taschen- und Persönlichkeitsmonster
- ✚✚ Technisch hervorragendes 3DS-Niveau
- ✚ Klasse Sprachausgabe – nicht nur für Pikachu
- ✚ Liebenswerte Charaktere und Spielwelt
- ✚ Spannende Geschichte, die euch fesseln wird
- ✚ Keine *Pokémon*-Vorkenntnisse nötig
- ➖ Amiibo-Support ziemlich lasch ausgefallen
- ➖ Selbst die Quick-Time-Events sind simpel
- ➖ Genretypisch kaum Wiederspielwert
- ➖➖ (Viel zu) einfaches Puzzle-Gameplay

WERTUNG/FAZIT

77

„Charmebolzen statt Donnerblitz, einen Treffer landet Pikachu aber auch so.“

ATTACK ON TITAN 2

Action Die Videospielfortsetzung zum Anime-Hit zaubert ein blutiges Actionspektakel auf den Bildschirm, das die Schwächen seines Vorgängers gekonnt ausbügelt.

Als 2016 *Attack on Titan – Wings of Freedom* auf den Markt kam, schied das Spiel die Geister. Denn einerseits freuten sich Fans über eine originalgetreue Videospieladaption des Hit-Animes, während der Titel andererseits mit einer Flut an technischen Mängeln zu kämpfen hatte, die den Spielspaß ordentlich dämpften. Zwei Jahre später beweist Entwicklerstudio Omega Force allerdings, dass es aus den Fehlern des ersten Teils gelernt hat und liefert mit *Attack on Titan 2* eine Fortsetzung, die sich sehen lassen kann.

David gegen Goliath

Storytechnisch deckt der Titel die ersten beiden Staffeln des beliebten Animes ab. Im Gegensatz zu *Wings of Freedom* übernehmt ihr aber nicht die Kontrolle über den damaligen Protagonisten Eren Jäger, sondern schlüpft in die Rolle eines unbekannten Kadetten. Diesen erstellt ihr in einem Charaktereditor, der euch euren Helden bis ins kleinste Detail personalisieren lässt. Verzichten müsst ihr auf Eren und Co. aber nicht. Vielmehr schließt sich euer Kadett der Einheit an, in der sich auch die Charaktere der Serie tummeln. So wird er glaubwürdig in die sich entfaltende Geschichte eingearbeitet. In 27 Einsätzen verteidigt ihr fortan die Mauern der letzten Bastion der Menschheit und versucht zugleich, die Geheimnisse um die mächtigen Titanen zu lüften.

Dabei zieht ihr erneut ausgestattet mit dem gasbetriebenen 3D-Manöver-Apparat ins Feld. Er erlaubt es euch, mit zwei Eisendrähten durch die Gegend zu schwingen, ähnlich Marvels beliebtem Spinnenhelden Spider-Man. Dabei verankert ihr euch an allerlei Umgebungsobjekten, während ihr durch die Luft jagt – eine Angelegenheit, die auch nach Stunden nicht langweilig wird. Habt ihr einen der titelgebenden Titanen erreicht, gilt es, ihm den Garaus zu machen, indem ihr mit euren Klingen in einer Fontäne aus Blut seinen Nackenmuskel durchtrennt. Seht ihr euch einem sogenannten Abnormen gegenüber, wird die Sache eine Nummer schwieriger, da ihr ihm erst einige Gliedmaßen abtrennen müsst, bevor ihr ihn ins Jenseits befördern könnt.

Mit Teamwork zum Sieg

Die Titanen sind dabei alles andere als hilflos, was vor allem daran liegt, dass deutlich an ihrer KI geschraubt wurde. So rennen und springen euch die Riesen gezielt hinterher und aktivieren den Gefahrenmodus, wenn sie euch lange genug im Blick haben. In ihm wird eure Umgebung in ein tristes Grau getaucht, während der Titan – nun stärker und schneller – eine nervenaufreibende Jagd auf euch eröffnet. Leider trefft ihr gelegentlich auch auf weniger intelligente Vertreter, die gerne an Mauern hängen bleiben, wo sie dann hilflos umherzucken.

Wirbelwind: Weicht ihr einem Angriff zum richtigen Zeitpunkt aus, aktiviert ihr den Hakenstoßkonter, bei dem ihr eure Feinde zerstückelt.

Schnapp sie dir alle: Wer auf dem Schlachtfeld fleißig die gefräßigen Titanen einfängt, schaltet neue Gegenstände frei.

Hat euch ein Titan erst einmal im Auge, müsst ihr schnell reagieren, um nicht als sein nächstes Mittagessen zu enden.

Ich seh' rot! Wem das ganze Blut auf dem Bildschirm zu viel sein sollte, der kann es in den Optionen jederzeit ausschalten.

Während der diversen Eskort-, Verteidigungs-, Kill- und Fangmissionen gehen um euch herum die Häuser haufenweise zu Bruch, was es euch erschwert, mit der 3D-Manöver-Ausrüstung schnell voranzukommen. Glücklicherweise steht euch ein nützliches Pferd zur Seite, mit dem ihr dann über das Schlachtfeld flitzt. Zusätzlich könnt ihr eine Vielzahl nützlicher Basen auf dem Schlachtfeld errichten wie etwa einen automatischen Geschützturm oder Stationen, die eure Vorräte wieder auffüllen. Unterstützt werdet ihr außerdem von bis zu vier kompetenten KI-Verbündeten, mit denen ihr hilfreiche und optisch ansprechende Teamattacken ausführt. Wer will, kann die Story auch im Multiplayer Online und Offline mit Freunden bestreiten oder gemeinsam auf eine der vielen Aufklärungsmissionen gehen, die ihr neben eurem eigenen Helden auch mit einem der 37 Charaktere der Serie bestreiten könnt.

Ein Riesenspaß: Schlüpft ihr in die Rolle von einem der fünf ikonischen Titanen der Serie, sorgt ihr für ordentlich Chaos auf dem Schlachtfeld.

Abseits der Schlachtfelder bewegt ihr euch frei durch die diversen Bezirke hinter den sicheren Mauern. Hier baut und verstärkt ihr mit erbeuteten Materialien allerlei Waffen und legt euch neue Pferde zu. Nebenbei vertieft ihr eure Freundschaften in interessanten Events mit unzähligen Personen und schaltet dadurch hilfreiche Skills frei. Dabei motiviert die Jagd nach neuen Fähigkeiten ungemein, da ihr euch durch einige davon sogar die Kontrolle über mächtige Titanen aneignen könnt.

Anime zum Selberspielen

Inszeniert wird das ganze Abenteuer in einem hübschen Cel-Shading-Look, der gemeinsam mit den Originalsynchronsprechern des Animes vor allem für Fans der Serie keine Wünsche offenlassen dürfte. Eine deutsche Tonspur wäre trotzdem schön gewesen, da ihr vor allem in hektischen Kämpfen keine Zeit habt, die Untertitel zu lesen, wenn ihr nicht als Titanenfutter enden wollt. Optisch ist der Titel vor allem in den letzten Storymissionen ein Augenschmaus, wenngleich der positive Eindruck des Öfteren von unschönen Pop-ups und matschigen Texturen getrübt wird. Die Kameraprobleme, die den ersten Teil plagten, sind glücklicherweise größtenteils beseitigt worden und erlauben euch frustfreie Luftakrobatik, auch wenn euch eng beieinanderstehende Titanen gelegentlich die Sicht nehmen. Insgesamt ist *Attack on Titan 2* aber ein Actiontitel, der nicht nur für Fans der Serie einen Blick wert ist.

Tobias Billmeier

MEINUNG
Tobias Billmeier

„Eine blutige Angelegenheit, die das Potenzial des Animes voll ausschöpft."

Nachdem *Attack on Titan – Wings of Freedom* mich bitter enttäuscht hatte, waren meine Erwartungen an die angekündigte Fortsetzung nicht sonderlich hoch. Doch Omega Force belehrte mich eines Besseren, als ich mich durch die Missionen von *Attack on Titan 2* metzelte. Technische und spielerische Probleme, die im ersten Teil hinter jeder Ecke lauerten, wurden durch gerissene Titanen und rasante Action ersetzt, die jeden Fan vollends zufriedenstellen dürften. Das Ganze, gepaart mit einem Multiplayer-Modus, der es einem erlaubt, die gesamte Story und alle Aufklärungsmissionen mit Freunden zu bestreiten, macht den Titel zu einer mehr als gelungenen Fortsetzung. Die kleineren technischen Macken, die das Spiel noch plagen, kratzen leider dennoch etwas an der ansonsten spaßigen Titanenjagd.

Attack on Titan 2

Termin: 20. März 2018
Hersteller: Koei Tecmo Europe
Entwickler: Omega Force
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 7
Schicke Cel-Shading-Grafik, die Anime-Flair aufkommen lässt. Das positive Gesamtbild wird aber gelegentlich von unschönen Pop-ups getrübt.

SOUND 8
Sprache/Text: Japanisch/Deutsch
Stimmige Musik und japanische Originalstimmen aus der Serie. Leider ohne deutsche Tonspur, die vor allem in hektischen Kämpfen wünschenswert wäre.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro-Controller
Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase schwingt ihr euch wie Spider-Man durch jede noch so enge Straße. Die Buttons können frei belegt werden.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis sehr schwer (4 Stufen)
Die rasante Action-Metzelei macht alleine jede Menge Spaß, da ihr von der kompetenten Titanen-KI in unzähligen Missionen gefordert werdet. Freischaltbare Fähigkeiten und herstellbare Waffen dürften Solisten ebenfalls lange an die Konsole fesseln.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2-8 **Spieler offline:** 2-8
Egal ob Story, Aufklärungsmissionen oder 4 gegen 4 Teamspiel – die gemeinsame Jagd auf Titanen macht in allen Modi ordentlich Spaß.

PRO / CONTRA
- ✚ Atmosphäre wie im Anime
- ✚ Schnelles, actiongeladenes Gameplay
- ✚ Viele Waffen und Fähigkeiten zum Freischalten
- ✚ Spaßiger Online-/Offline-Multiplayer
- ➖ Titanen-KI nicht immer optimal
- ➖ Unschöne Pop-ups
- ➖ Keine deutsche Tonspur

WERTUNG/FAZIT

80

„Eine gelungene Fortsetzung, bei der Action-Fans voll auf ihre Kosten kommen."

Leichenkreuzung voraus: Der Ekel kommt in *Outlast 2* nicht zu kurz. Ihr findet Gruben mit Kinderleichen, ausgeweidete Tiere und makaber aufgebahrte Menschen.

OUTLAST 2

Switch

Survival-Horror Wenn Wahnsinn der einzige Ausweg ist …

Vier Jahre nach dem ersten Teil will das Entwicklerstudio Red Barrels die Welt wieder erschüttern. *Outlast 2* erschien am 27. April 2017 für PC, PS4 und Xbox One und nun knapp ein Jahr später, am 27. März 2018, auch für die Switch. Aber was passiert im Nachfolger? Kameramann Blake Langermann und seine Frau Lynn wollen den Tod einer jungen Frau aufklären und fliegen deshalb mit dem Hubschrauber nach Arizona, wo die Leiche gefunden wurde. Nachdem der Hubschrauber plötzlich streikt und abstürzt, findet ihr euch als Blake in der Nähe des Wracks wieder – ohne Ehefrau, dafür aber mit der altbekannten Kamera. Wie im ersten Teil habt ihr auch in *Outlast 2* nur dieses treue Gerät, mit dem ihr das Grauen, das ihr findet, aufnehmt – beispielsweise den Körper des Piloten, malträtiert und aufgebahrt. Das sollte schon das erste Anzeichen dafür sein, dass hier etwas ganz und gar nicht koscher ist.

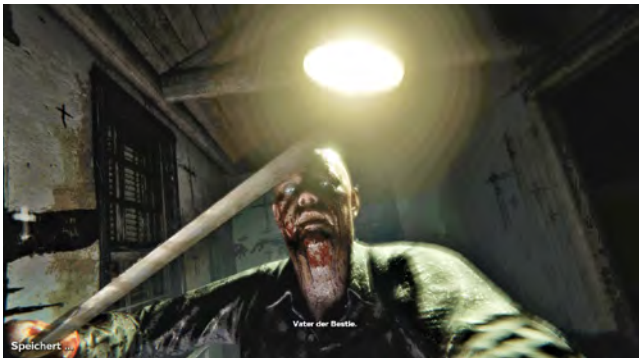
Schließlich landet ihr in einem kleinen Dorf, das Setting erinnert sehr stark an *Resident Evil 7*. Schnell wird klar, dass die Menschen, die in diesem Hillbilly-Dorf in der Pampa von Arizona leben, kühn gesagt nicht mehr alle Latten am Zaun haben. Eine ausgeweidete Kuh, Kinderleichen in Massen und verquere pseudochristliche Symbole sind an der Tagesordnung. Über allem hängt die unheilschwangere Hintergrundmusik, die euch stellenweise die Haare zu Berge stehen lässt.

Follow the Blood in der Pampa

Diese Musik begleitet euch durch spannungsgeladene Versteckorgien und herzinfarktfördernde Hetzjagden, wie der Vorgänger sie schon brillant vorgemacht hat. Auch in Teil 2 heißt es oft genug verstecken und abwarten. Das kann auf Dauer gewaltig auf die Nerven gehen, denn gelegentlich ist es schwierig, zu hören, wo die Gegner sich gerade befinden und ob es sicher ist, das Versteck zu verlassen.

So erlebt ihr auch in *Outlast 2* einige Trial-and-Error-Momente, vor allem durch das neue Setting. Die Flure der Anstalt von Mount Massive waren relativ klar und geradlinig, die Hillbilly-Pampa von Arizona ist es nicht. Ob ihr durch verwirrende Maisfelder irrt, durch dunkle Flüsse watet oder Höhlengänge à la *Haus der 1000 Leichen* erkundet, ihr geratet immer wieder in Sackgassen oder werdet durch rostige Karren oder Leichenteile aufgehalten, während eine Horde religiöser Fanatiker versucht, euch im Namen ihres Gottes niederzumetzeln.

Als Blake müsst ihr immer wieder nachsehen, ob ihr noch genug Batterien (linke Tasche) und Verbände (rechte Tasche) habt.



Der Moment, in dem euch ein Gegner erwischt, treibt den Blutdruck noch einmal so richtig in die Höhe. Trial and Error lässt grüßen.

Und das alles genießt ihr ohne störendes Benutzerinterface; die einzigen Blickfeldanzeigen gibt es, wenn die Kamera aktiv ist. Die Steuerung ist relativ intuitiv. Ähnlich wie im Vorgänger bietet *Outlast 2* erneut kleine Orientierungshilfen an. Auch im zweiten Teil heißt die Devise nämlich: Follow the Blood!

Ihr werdet oft genug von einer alten Frau mit Spitzhacke gejagt und auch eine Schule, in der ihr wie durch eine Alienentführung landet, ist als Handlungsort – neben der Arizona-Hillbilly-Pampa – im Spiel dabei und hat etwas mit der Vergangenheit von Blake Langermann zu tun.

Batterien sind lebenswichtig

Einige Neuerungen hat sich das Red-Barrels-Team für den zweiten Teil seines Horrorschockers einfallen lassen. Mit der Handkamera hört ihr nun auch die Umgebung ab, um herauszufinden, wo sich die Gegner befinden. Da diese jedoch ständig ihre Position wechseln, ist es schwierig, nicht die gesamten Batterien aufzubrauchen, während ihr den Abhörmodus nutzt. Außerdem wird eure Kamera jetzt nicht mehr dazu gebraucht, alles aufzunehmen, was ihr seht. Wenn ihr die Kamera auf besondere Stellen richtet, füllt sich ein roter Kreis. Diese Aufnahme seht ihr euch dann an und erhaltet Informationen über das Gesehene. Das Ganze kostet jedoch wieder einiges an Batteriekapazität. Dadurch, dass ihr vor allem die Nachtsicht öfter braucht, um euch überhaupt in der dunklen Landschaft zurechtzufinden, gehen eure Batterien schneller drauf als euch lieb ist. Kurz gesagt: Spart Batterien!

Satanas Inimical Dei: Wer sich ein wenig auf Latein versteht, wird merken, dass hier keine Satansanbeter am Werk sind, sondern eher religiöse Fanatiker.

Der neue Story-Modus

Mit der Veröffentlichung der Switch-Fassung lieferte Entwickler Red Barrels Games nun auch einen Story-Modus nach, der für die anderen Versionen auf PC, PS4, Xbox One als Update nachgereicht wurde. Im Story-Modus erlebt ihr *Outlast 2* mit weniger Gegnern, kleineren Herausforderungen und mehr Zeit zum Erkunden, aber ob das wirklich zum Horror-Spiel passt? Sagen wir es so, *Outlast 2* ist sogar auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad nicht unbedingt leicht zu meistern, nicht zuletzt aufgrund der nervigen Trial-and-Error-Passagen. Trotzdem ist genau das ja auch die Herausforderung. Erkunden ist in *Outlast 2* sowieso eher drittrangig, denn das Spiel ist – ebenso wie der Vorgänger – ziemlich linear und bietet eigentlich keinen Raum für Ausflüge in die Landschaft. Dennoch: Für alljene, die bisher aufgrund der Schwierigkeit mit einem Kauf gehadert haben, oder diejenigen, die *Outlast 2* gerne auf der Switch noch ein weiteres Mal erleben möchten, ist der Story-Modus genau das Richtige.

Back to school: In *Outlast 2* werdet ihr des Öfteren plötzlich in ein anderes Setting katapultiert, namentlich eine Schule.

Die Portierung auf Nintendos Hybridkonsole ist den Entwicklern übrigens gut gelungen. Die Switch-Version unterscheidet sich nicht stark von den anderen Fassungen. Die Steuerung funktioniert genauso intuitiv und das Spiel läuft technisch absolut rund. Lediglich die Schrift ist im Handheld- und Tisch-Modus ein wenig klein geraten, da diese nicht für den Mobil-Betrieb angepasst wurde. Darüber kann jedoch hinweggesehen werden.

Gelungener Nachfolger, aber …

Outlast 2 ist ein gelungener Nachfolger zum ersten Horrorschocker des kanadischen Entwicklerteams Red Barrels. Die Stimmung und Musik, die den ersten Teil so besonders machten, kehren auch im zweiten Schocker zurück und lassen es einem eiskalt den Rücken runterlaufen. Auch die von Fanatismus und bizarren Opferungen geprägte Story macht die Jagd nach Antworten gleichermaßen interessant und grauenerregend. Trotzdem gibt es auch ein paar Kritikpunkte. Die Trial-and-Error-Momente häufen sich durch das unübersichtlichere Setting und das langwierige Verstecken nimmt dem Spiel nach einer gewissen Zeit den Horror. Anstatt kurz vor einem Herzinfarkt steht ihr kurz vor einem Wutausbruch. Braucht ihr also die im Vorfeld angekündigten „Underscares“ (Angsthasen-Windeln) für das Spiel? Wenn ihr zartbesaitet seid, den ersten Teil nicht unbeschadet überlebt habt und einen sensiblen Magen habt, vielleicht. Aber grundsätzlich bietet *Outlast 2* wieder eine starke Atmosphäre mit schockierenden Momenten, die an die Stimmung des ersten Teils anknüpfen. **Paula Sprödefeld**

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Schaurig schön, aber auf Dauer fehlt das Horror-Feeling des Vorgängers.“

Sind die Leute von Red Barrels völlig durchgeknallt? Vermutlich, aber das ist okay. *Outlast 2* macht mich seelisch und auch körperlich völlig kaputt. Zwar ist das Setting in der Pampa von Arizona passend gewählt und die Stimmung kommt sehr gut rüber, jedoch war der erste Teil für mich im Großen und Ganzen einen Tick besser. Das Konzept einer Irrenanstalt in den Bergen und dazu das neuartige Spielprinzip ohne jegliche Verteidigung – herrlich! Daran hat sich in Teil 2 nicht viel geändert, aber das ist eben auch das Problem: Das kennt man schon. Außerdem ist die Thematik der religiösen Sekte zwar spannend, aber in Deutschland vermutlich weniger greifbar als in Good Ol' USA. Wer den ersten Teil grauenvoll gut fand, sollte *Outlast 2* unbedingt spielen, aber erwartet nicht zu viel Neues.

Outlast 2

Termin: 27. März 2018
Hersteller: Red Barrels Inc.
Entwickler: Red Barrels Inc.
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: 29,99 Euro

GRAFIK 6

Durch die fast dauerhafte Nutzung der Nachtsicht leidet die Grafik an einigen Stellen. Jedoch macht dies das Found-Footage-Feeling noch echter und die Panik, einen Gegner zu übersehen noch präsenter.

SOUND 9

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Der Sound ist eines der wichtigsten Elemente im Spiel. Er überträgt die schaurige Stimmung perfekt und quält den Spieler noch zusätzlich. Außerdem kann im zweiten Teil die Umgebung abgehört werden, um etwaige Gegner aufzuspüren. Deshalb: Am besten mit Kopfhörern spielen!

STEUERUNG 8

Unterstützt: Pro Controller
Steuern lässt sich *Outlast 2* intuitiv. Durch die wenigen Möglichkeiten gibt es nicht zu viele Belegungen, was gut ist, im Notfall muss jeder Knopfdruck sitzen.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: Leicht bis schwer (5 Stufen)
Story und Stimmung des Spiels sind perfekt für Einzelspieler ausgelegt, obwohl man manchmal gerne jemanden hätte, der Händchen hält.

PRO / CONTRA

- ✚ Charaktere/Story wunderbar wahnsinnig
- ✚ Spannungsgeladene Stimmung & Musik
- ✚ Intuitive Spielmechanik
- ✚ Abwechslungsreiche Schauplätze
- ➖ Zu wenig Schockmomente
- ➖ Zu kurze Batterielaufzeiten der Kamera
- ➖ Verstecken wird irgendwann langweilig.
- ➖ Trial & Error nervig, Horror geht verloren

WERTUNG/FAZIT

80

„Bewährtes Spielprinzip, aber mehr Horror hätte es schon gerne sein können.“

CLUSTERTRUCK

Geschicklichkeit Wahnsinn auf der Landstraße: Auf den Dächern wild durcheinander fahrender Lkws gehen Spielspaß und Frust Hand in Hand.

Manchmal sind die simpelsten Spielkonzepte die besten. In *Clustertruck* müsst ihr in der Ego-Perspektive von einem fahrenden Lkw zum nächsten hüpfen, bis ihr das Ziel erreicht. Wer unterwegs den Boden oder eins der vielen Hindernisse berührt, ist sofort tot. Diese simple Prämisse wird durch allerlei Hindernisse auf dem Weg und ein paar coole Kniffe angereichert, bleibt im Grundsatz aber in allen neun Spielwelten (Schnee, Mittelalter, Science-Fiction, Hölle und so weiter) und den zwei Feiertags-Specials (Halloween, Weihnachten) immer gleich. Am Ende jedes Levels wird abgerechnet, für Speedruns gibt es ebenso Extrapunkte wie für lange Flüge durch die Luft und coole Tricks. So könnt ihr etwa routinemäßig explodierende, durch die Luft wirbelnde Trucks als Sprungbretter nutzen. Mit ein wenig Geschick lauft ihr zudem an den Seiten der Fahrzeuge entlang.

Keine Story

Enttäuschend: Wichtige existenzielle Fragen wie Ursprung und Ziel der Lastwagen blendet der Entwickler Landfall Games aus. Was sollen Fahranfänger bei deutschen Speditionen denken, die angesichts dieser Zurschaustellung aggressiven Straßenverhaltens glauben, ein derartig chaotischer Fahrstil sei normal und zwecks Einhaltung der Liefertermine von ihren Bossen erwünscht? Und wieso lernen die *Clustertruck*-Fahrer nicht aus ihren Fehlern, organisieren sich zum Streik, weigern sich, offensichtlich gefährliche Routen entlangzufahren? Eine Antwort bleibt *Clustertruck* schuldig. Schande!

Zu schnell vorbei

Statt einer ernsthaften Auseinandersetzung mit dem Thema steht der simple Spaß am Hüpfen im Vordergrund – über 100 Levels lang. Einmal absolviert sind diese Hindernis-Parcours in rund fünf Stunden; *Clustertruck* glänzt nicht gerade mit Umfang. Dafür schaltet ihr im Spielverlauf Belohnungen wie Jetpack oder Zeitlupenmodus frei, wenn ihr besonders schnell und fehlerfrei durch die Levels hetzt.

Der Schwierigkeitsgrad steigt in jeder Welt beständig an. Die haarsträubenden Hinderniskurse bringen einen regelmäßig an den Rand der Verzweiflung. Meist

Das Umschauen ist bei dem hohen Tempo wegen der Steuerungsmacken schwierig.

In seinen besten Momenten fühlt sich *Clustertruck* wie *Mirror's Edge* auf Speed an.

Die Umgebungen sind abwechslungsreich designt, auch wenn der Grafikstil mit wenigen Farben auskommt.

Ausgefeilte Fallen und kreative Hindernisse treiben dem Spieler immer wieder aufs Neue die Schweißperlen auf die Stirn.

deshalb, weil wir einfach nicht gut genug sind. Aber ab und zu geht ein Sprung auch mal daneben, weil die unablässig über die Strecke rumpelnden Lkws zuvor zufällig ins Schlingern geraten sind. Doch selbst dann kommt immer nur kurz Frust auf. Der treibende, hervorragende Soundtrack motiviert stets zum Weiterspielen.

Sprung in den Tod

Fair: Ein Tastendruck genügt, um die oft nur wenige Sekunden langen Levels neu zu starten. Einige extrem kniffflige Passagen gegen Ende verleiten aber garantiert zum Fluchen, weil sie nahezu unmenschliche Präzision erfordern. Die Switch-Steuerung steht euch dabei zuweilen im Weg, denn die Tastenbelegung ist nicht anpassbar. Das wäre nicht weiter schlimm, hätten die Entwickler die wichtige Sprungfunktion nicht auf die A-Taste gelegt. In der Praxis hätten wir diese Funktion aber viel lieber auf einer der Schultertasten gesehen, um besser an den rechten Analogstick zum wichtigen Umschauen aus der Ego-Perspektive zu gelangen. Mit der Zeitlupenfunktion könnt ihr dieses Manko zwar ausgleichen, die Steuerung ist aber dennoch verbesserungswürdig. Dazu kommen gelegentliche Abstürze in späteren Levels, bei denen das Spiel einfriert. Und dann fehlen *Clustertruck* auf der Switch auch noch der Streckeneditor und die Online-Ranglisten zum Vergleichen der erzielten Highscores, die am PC für Wiederspielwert gesorgt haben. Sehr ärgerlich! **Peter Batghe**

Das Tempo in *Clustertruck* ist hoch, die Action absurd chaotisch. Extras wie die Zeitlupe helfen dabei, das Ziel zu erreichen.

MEINUNG
Peter Bathge

„Simpel-verrücktes Hüpfspiel mit kleinem Umfang für Gamepad-Akrobaten“

Der Level-Aufbau von *Clustertruck* ist gerade in den späteren Momenten der Kampagne regelrecht haarsträubend. Hier wird ein Maß von Präzision verlangt, das am Rande der Perfektion weilt. Blöd, wenn dann in seltenen Szenen die ansonsten sehr berechenbaren Truck-Fahrer plötzlich mal aufgrund eines Physik-Unfalls ein paar Zentimeter zu weit rechts fahren oder ein eigentlich perfekter Sprung knapp danebengeht. Die unglückliche, nicht veränderbare Steuerung trägt ihren Teil dazu bei; wer das Ende sehen will, muss enorme Leidensfähigkeit mitbringen. Die Tortur (oder der Spaß) dauert aber immerhin nur etwa fünf Stunden, selbst wenn ihr etliche Anläufe braucht. Mir persönlich wären die verlangten 15 Euro im Online-Shop zu viel dafür.

Clustertruck

Termin: 15. März 2018
Hersteller: Tiny Build Games
Entwickler: Landfall Games
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: 14,99 Euro

GRAFIK 6
Cooler reduzierter Stil, aber die Trucks sind auf der Switch (besonders im Mobil-Betrieb) arg grob aufgelöst.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Englisch
Treibender Soundtrack mit wummernden Beats, aber keine Sprachausgabe und minimale Effekte

STEUERUNG 5
Unterstützt: Pro-Controller
Unglückliche Standard-Tastenbelegung, die sich nicht ändern lässt und unnötige Verrenkungen erfordert

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer (1 Stufe)
Viel Abwechslung in über 100 Levels, teilweise aber frustrierend; erzählt keine Story

PRO / CONTRA
- ++ Primitives, aber bis zum Letzten ausgereiztes, spaßiges Spielprinzip
- ++ Extrem eingängiger Soundtrack
- ++ Viel Variantenreichtum durch Fallen und Besonderheiten der einzelnen Pisten
- \+ Einige abgefahrene Ideen der Strecken-Designer
- \+ Sofortiger Level-Neustart auf Knopfdruck
- \+ Elf Spielwelten mit über 100 Levels
- \+ Viele freischaltbare Extras, die das Spielgefühl teils stark verändern
- – Kleine Physik-Ungenauigkeiten versauen eigentlich perfekte Sprünge – Frustgefahr!
- – Vereinzelte Abstürze
- – Features der PC-Version fehlen (Highscore-Liste, Streckeneditor)
- – – Steuerung mit Macken
- – – Nach rund fünf Stunden durchgespielt
- – – Spätere Levels teils frustrierend schwer

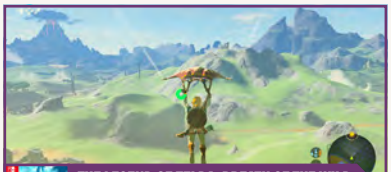
WERTUNG/FAZIT

71

„Simpler Spaß mit lustiger Aufmachung und überraschend steiler Lernkurve“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Skylanders Imaginators** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Lego Worlds** Spielspaß: 64 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Headup Games
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Spielspaß: 80 % | Hersteller: THQ Nordic
- **Fire Emblem Warriors** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Super Bomberman R** Spielspaß: 69 % | Hersteller: Konami
- **The Lego Ninjago Movie Videogame** Spielspaß: 66 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Fate/Extella: The Umbral Star** Spielspaß: 62 % | Hersteller: Marvelous
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ADVENTURE

MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Mojang
Das weltweite Klötzchen-Phänomen wahlweise unterwegs oder am TV dank der Switch

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Telltale Games
- **Minecraft: Story Mode** Spielspaß: 68 % | Hersteller: Telltale Games
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT

SNIPPERCLIPS PLUS
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
Richtig spaßiges, sehr charmantes Puzzlespiel, das vor allem im Mehrspieler brilliert

- **Puyo Puyo Tetris** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Deep Silver
- **Just Dance 2017** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Scribblenauts Showdown** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **1-2-Switch** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS: DEFINITIVE EDITION
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Ubisoft
Herausragender Hüpfspielspaß, der zur absoluten Topriege der 2D-Jump&Runs gehört

- **Super Mario Odyssey** Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Star Allies** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Owlboy** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Soedesco
- **Sonic Forces** Spielspaß: 62 % | Hersteller: Sega

BEAT 'EM UP

ARMS
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Sehr kreatives Prügelspiel mit einprägsamen Charakteren und Ohrwurm-Musik

- **Pokémon Tekken DX** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers** Spielspaß: 70 % | Hersteller: Nintendo/Capcom
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

SHOOTER

SPLATOON 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

- **Doom** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Bethesda
- **Payday 2** Spielspaß: 68 % | Hersteller: 505 Games/Starbreeze
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ROLLENSPIEL

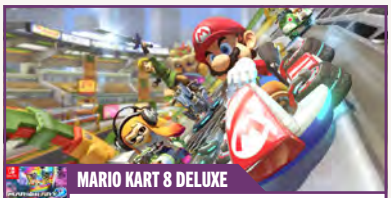
XENOBLADE CHRONICLES 2
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
Ein gigantisches und vielschichtiges Rollenspiel für anspruchsvolle Abenteurer

- **The Elder Scrolls 5: Skyrim** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Bethesda
- **Dragon Quest Builders** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Darkest Dungeon** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Merge Games
- **Lost Sphear** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Square Enix

KIRBY STAR ALLIES

Der erste Switch-Ausflug des rosa Kultknödels bietet die gewohnte *Kirby*-Kost. Der Hüpfer ist also sehr leicht, unglaublich charmant und macht am meisten Spaß mit weiteren Mitspielern.

RENNSPIEL



MARIO KART 8 DELUXE

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

Gear Club Unlimited
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Microids

Cars 3: Driven to Win
Spielspaß: 73 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Spielspaß: 90 % | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Psyonix

FIFA 18
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Electronic Arts

WWE 2K18
Spielspaß: 33 % | Hersteller: 2K Games

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

STRATEGIE & SIMULATION

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Spielspaß: 85 % | Hersteller: Ubisoft

Verrückter Mix aus *XCOM*-Strategie, Mario-Abenteuer und Rabbids-Wahnsinn

Disgaea 5 Complete
Spielspaß: 82 % | Hersteller: NIS America

Has-been Heroes
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Gametrust

Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Switch Edition
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Astragon Software

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

Die aktuell 25 besten Titel für Wii U

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Electronic Arts

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

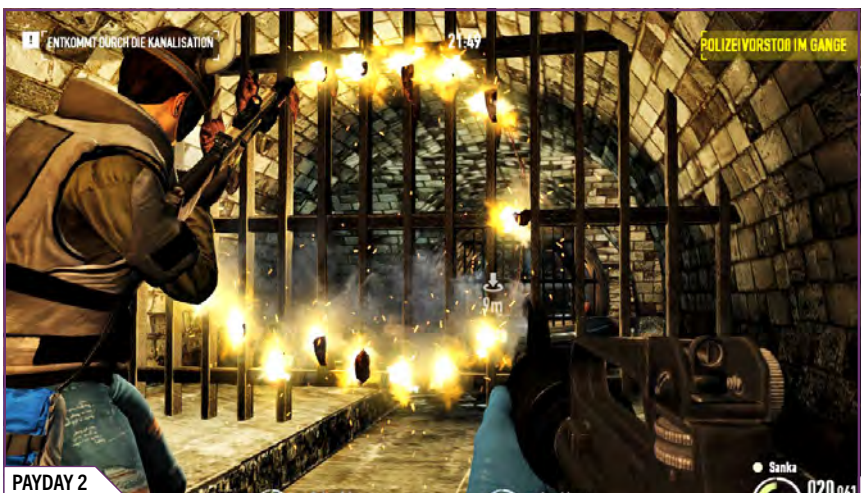
The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 93 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Bandai Namco

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo



PAYDAY 2

Mit *Payday 2* stößt ein weiterer Shooter zum bisher überschaubaren Baller-Angebot auf der Switch. Zwar ist die Umsetzung nicht so ideal und der Voice-Chat fehlt, im Koop macht es aber trotzdem Spaß.

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

BAYONETTA
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
Dem zweiten Teil etwas unterlegen, ist *Bayonetta* immer noch ein klasse Spiel.

- **Graceful Explosion Machine** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Retro City Rampage DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Furi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: The Game Bakers
- **Slime-san** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Gonner** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Outlast: Bundle of Terror** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **ACA Neogeo Shock Troopers** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Hamster
- **Enter the Gungeon** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Devolver Digital
- **RIVE: Ultimate Edition** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Two Tribes
- **Blaster Master Zero** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Inti Creates
- **Mr. Shifty** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Tiny Build Games

ACTION-ADVENTURE

STEAMWORLD DIG 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
Hochmotivierender Buddel-Plattformer, der seinen Vorgänger um Längen schlägt

- **Resident Evil Revelations 2** – Spielspaß: 8 | Hers teller: Capcom
- **Axiom Verge** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Phantom Trigger** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tiny Build Games

GESCHICKLICHKEIT

THUMPER
Spielspaß: 9 | Hersteller: Drool
Bockschwerer, sehr ungewöhnlicher Rhythmustrip mit bedrückender Atmosphäre

- **Sonic Mania** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Overcooked: Special Edition** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17
- **Death Squared** – Spielspaß: 8 | Hersteller: SMG Studio
- **Crypt of the Necrodancer** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games
- **Typoman** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Wales Interactive
- **Snake Pass** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sumo Digital
- **Namco Museum** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tumbleseed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Aeiowu
- **Picross S** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Jupiter

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE
Spielspaß: 9 | Hersteller: Yacht Club Games
Nicht nur für Retro-Fans: Das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

- **Celeste** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.
- **Super Meat Boy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Blitworks
- **Shantae: Half-Genie Hero** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **The End Is Nigh** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nicalis
- **Yooka-Laylee** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17/Playtonic
- **Arcade Archives Mario Bros.** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Hamster
- **League of Evil** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Ratalaika Games
- \- – Spielspaß: - | Hersteller: -

ADVENTURE

THIMBLEWEED PARK
Spielspaß: 8 | Hersteller: Terrible Toybox
Ein gutes Retro-Adventure von Altmeister Gilbert – besonders toll für Oldschool-Fans

- **Fe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Electronic Arts
- **Kamiko** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Night in the Woods** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Infinite Fall
- **Layers of Fear: Legacy** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Bloober Team
- **The Count Lucanor** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Merge Games
- **Oxenfree** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Night School

MUSIKSPIEL

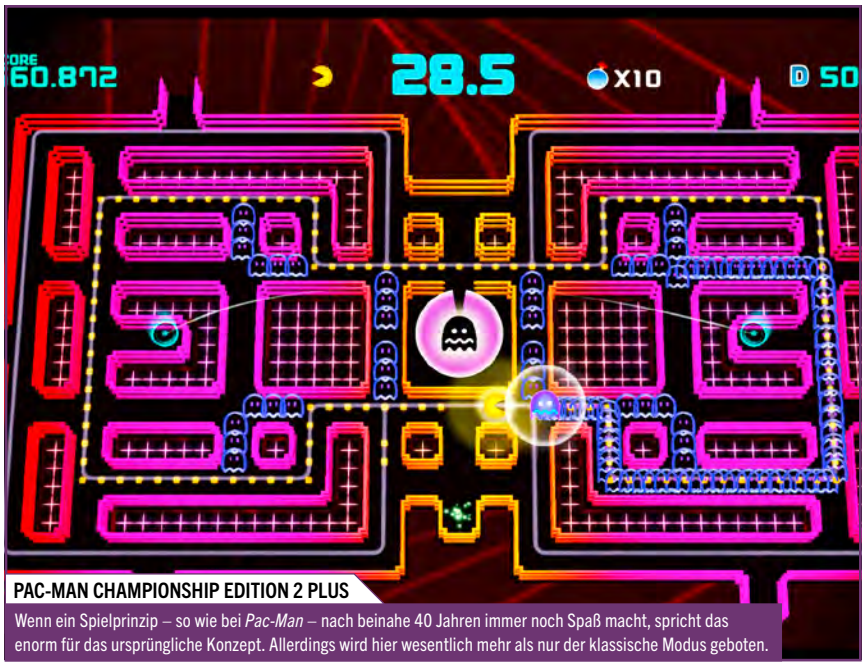
DEEMO
Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **VOEZ** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Floor Kids** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Merj Media

ROLLENSPIEL

I AM SETSUNA
Spielspaß: 7 | Hersteller: Square Enix
Eine Liebeserklärung an RPGs der Vergangenheit mit wenig eigenen neuen Ideen

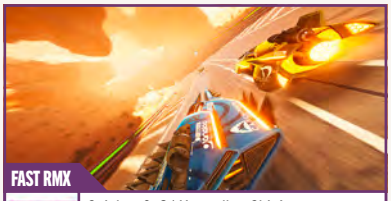
- **Nine Parchments** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Frozenbyte
- **Cat Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Pqube
- \- – Spielspaß: - | Hersteller: -
- \- – Spielspaß: - | Hersteller: -



PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION 2 PLUS

Wenn ein Spielprinzip – so wie bei *Pac-Man* – nach beinahe 40 Jahren immer noch Spaß macht, spricht das enorm für das ursprüngliche Konzept. Allerdings wird hier wesentlich mehr als nur der klassische Modus geboten.

RENNSPIEL



FAST RMX

Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch *Fast RMX*!

Riptide GP Renegade
Spielspaß: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Spielspaß: 7 | Hersteller: Vector Unit

Vroom in the Nightsky
Spielspaß: 3 | Hersteller: Poisoft

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SPORTSPIEL

GOLFSTORY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Spielspaß: 8 | Hersteller: Zen Studios

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Spielspaß: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Chucklefish

Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Human Resource Machine
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Bridge Constructor Portal
Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games

Of Mice and Sand Revised
Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works

Qbics Paint
Spielspaß: 7 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE

WORLD OF GOO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tomorrow Corp.

Ein absoluter Indie-Klassiker, der auch auf der Switch zum guten Ton gehört

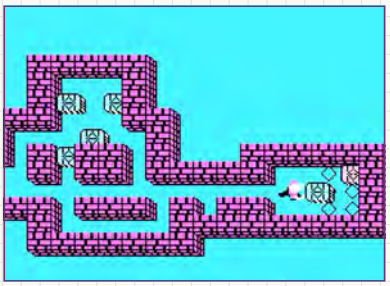
Steamworld Heist: Ultimate Edition
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Ironcast
Spielspaß: 8 | Hersteller: Ripstone

New Frontier Days: Founding Pioneers
Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

RETRORÄTSELN



Verdammt! BEINAHE hätten wir es geschafft, nur zwei korrekte Antworten sind bei uns in der letzten Woche vor Redaktionsschluss eingegangen! *Nightshade* war die korrekte Antwort.

Schon ein außergewöhnliches Spiel, dieses *Nightshade* – und das nicht nur, weil es einen der Grundsteine für die legendäre RPG-Serie *Shadowrun* gelegt hat. Richtig was bewegt hat auch unser Retrorätsel in dieser Ausgabe. Das gesuchte Spiel wurde im Laufe seiner Karriere mehrmals aufgelegt, das Original stammt aus den frühen 80er-Jahren. Es wurde in Japan von einer Firma veröffentlicht, die später mit zu dem werden sollte, was heute Squaresoft ist. In einem war die alte Firma ihrer Zeit voraus: Ihr niedliches Logo hätte auch 2018 noch super ausgesehen!

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **redaktion.benj@minkegel.de**

SUPER EFFECTIVE

Zwar gehört *Meisterdetektiv Pikachu* nicht gerade zu den knifflig sten Spielen, ein paar kleine Ratschläge möchten wir euch aber trotzdem mit auf den Weg geben.

Wenn ihr euch mit Menschen oder Pokémon unterhaltet, rücken die wenigsten von ihnen direkt komplett mit der Sprache raus. Viele der freundlichen NPCs bieten euch neue Informationen an, sobald ihr weitere Sachverhalte herausgefunden habt. Solltet ihr euch einmal nicht an vergangene Gespräche erinnern können, findet ihr ein Protokoll in dem Sprechblasen-Menü eures 3DS unten rechts zum Nachlesen. Achtet auch auf das blinkende Pikachu-Icon auf dem unteren Bildschirm – es zeigt euch an, dass euer kleiner Kumpel mit euch sprechen möchte. Leider übersieht man das schnell mal – und meist sind die Unterhaltungen mit Pikachu extrem wichtig für den Spielfortschritt.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **Metroid: Samus Returns** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Kid Icarus: Uprising** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Skylanders Giants** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Bandai Namco

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Hey! Pikmin** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

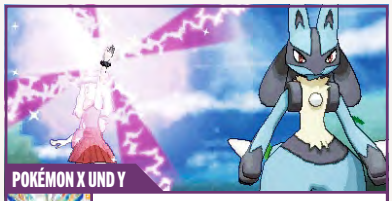
SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu sehr guten *Pokémon*-Spielen!

- **Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs** – Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Default** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Bravely Second End Layer** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Fantasy Life** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2

Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Crush 3D** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega
- **Ultimate NES Remix** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Ultimate** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft
- **Rabbids Rumble** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Ubisoft
- **Mario Party: Star Rush** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Monkey Ball 3D** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Sega
- **Angry Birds Trilogy** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Activision
- **Bit.Trip Saga** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Super Mario 3D Land** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

RADIANT HISTORIA: PERFECT CHRONOLOGY

Als wäre die Auswahl an hervorragenden Rollenspielen auf dem 3DS nicht schon groß genug, gesellte sich mit *Radiant Historia* nun noch ein weiteres dazu. Wenn ihr ein tolles RPG mit taktischen Kämpfen sucht, seid ihr hier wunderbar bedient.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

- **Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix
- **Rhythm Paradise Megamix** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Theatrhythm Final Fantasy** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Square Enix
- **Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Sega

STRATEGIE

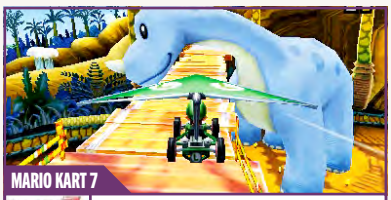
FIRE EMBLEM FATES

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

- **Fire Emblem: Awakening** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Ubisoft
- **Code Name S.T.E.A.M.** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

RENN- & SPORTSPIEL



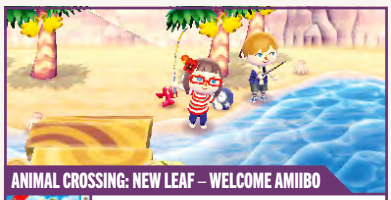
MARIO KART 7

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

- **Mario Golf: World Tour** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Mario Sports Superstars** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Pro Evolution Soccer 2011 3D** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami
- **Sonic & All-Stars Racing Transformed** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Mario Tennis Open** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 12** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts
- **F1 2011** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Codemasters
- **Ridge Racer 3D** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016** – Spielspaß: 73 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulations-Spieler und dank des Updates sogar noch besser.

- **Tomodachi Life** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Story of Seaons** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Nintendogs + Cats** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Pilotwings Resort** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo
- **Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: dtp Entertainment
- **Harvest Moon: A New Beginning** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Natsume
- **Animal Crossing: Happy Home Designer** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo
- **Story of Seaons: Trio of Towns** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

Die Switch – Gott der Indie-Spiele! Wenn Nintendo seine Karten richtig ausspielt, könnte sich die Firma auf lange Zeit die Unterstützung großartiger Entwickler sichern.

Bei mir zu Hause stehen alle Spielkonsolen und der PC im Gamer-Zimmer. Aktuell sind dort also gerade die Switch, Xbox One, PS4, mein Gaming-Laptop (zum Mitnehmen an die Uni/in den Urlaub) und eben auch der voll ausgestattete Rechner am Start. Selbstverständlich ist auf meinem PC auch Steam installiert – seit etlichen Jahren. Wem Steam nichts sagen sollte: Es handelt sich dabei um eine Publishing-Plattform für Computerspiele, also eine Art digitales Warenhaus. Man kann das Ganze gut mit Nintendos eShop vergleichen, nur eben um ein Vielfaches umfangreicher. Kurioserweise liegt genau da das Problem: War Steam vor langer Zeit noch eine gut überschaubare Spieleplattform für PC-Gamer, ist in den letzten paar Jahren die dort angebotene Menge an Software regelrecht explodiert. Leider ist das eben keine gute Nachricht für Videospieler, bei einem Großteil der Titel handelt es sich nämlich um richtig finsteren Schrott. Für ein paar Cent auf den Steam-Marktplatz geworfen, hofft dieser Sauhaufen aus Bits und Bytes dann entweder auf ahnungslose Kunden oder auf solche Spieler, die bewusst das Risiko eingehen, Müll zu kaufen – es könnte sich dahinter ja auch ein verborgenes Juwel befinden.

Schöne, neue Welt gesucht!

Die noch weit größere Katastrophe ist der aktuell völlig verramschte Zustand von Steam für die Entwickler von tatsächlich richtig guten oder wenigstens ernst gemeinten Indie-Spielen. Während nämlich der Hersteller des Schrotts und der Käufer des Schrotts nur Kleingeld und ein wenig Zeit verloren haben, kann es für einen echten Entwickler um die blanke Existenz gehen, wenn sein fertiges Produkt am Release-Tag in einem Meer aus digitalem Rotz untergeht. Steam versucht, diese unhaltbare Situation mit automatischen Lösungen abzufedern: Auf einer Skala von 1 bis 10, wo 1 ein kaum messbarer Erfolg und 10 eine Lösung mit der Durchschlagskraft eines Nuklearschlags ist, schafft es Steam damit nicht mal auf die Skala. Die Indie-Entwickler sehen sich also aktuell nach etwas Neuem um – und einige berichten, auf der Switch hätten sich die Verkäufe ihrer Spiele (wie *Steamworld Dig 2*) verglichen mit der völlig überfrachteten Steam-Plattform glatt verzehnfacht. Das liegt grob gesagt daran, dass Nintendo eben nicht jeden zur Tür reinlässt – und eigentlich müsste Nintendo die aktuelle Situation noch mehr ausnutzen! Denn wenn Steam seine Probleme irgendwann in den Griff bekommt, gibt es so eine Chance vielleicht so schnell nicht wieder.

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION

THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Retro City Rampage: DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Mutant Mudds** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konjak
- **Fractured Soul** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Sadame** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **3D Fantasy Zone** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master Zero** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Spielspaß: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Olliolli** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter
- **Bye-bye Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Art of Balance Touch** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Terraria** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Steamworld Dig** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Corpse Party** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Attack of the Friday Monsters** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Level-5
- **Quiet, please!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Zero Time Dilemma** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Elliot Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **Aeternoblade** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **The Starship Damrey** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Spielspaß: 9 | Hersteller: XSEED Games

Dank sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

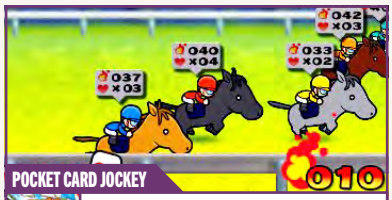
CAVE STORY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment
- **Cursed Castilla** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE



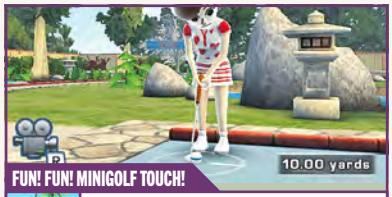
POCKET CARD JOCKEY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell.

- **Steamworld Heist** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Nintendo Pocket Football Club** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mercenaries Saga 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Wizard Defenders** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

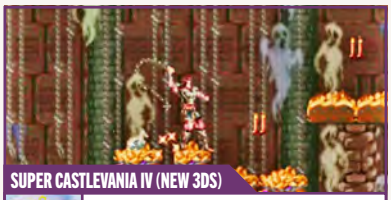
Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

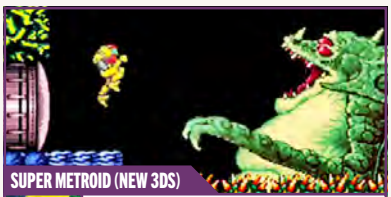
ACTION



SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Blaster Master** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Contra 3: The Alien Wars** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **3D Gunstar Heroes** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Ninja Gaiden** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Life Force** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami
- **Shinobi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Gradius** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Konami

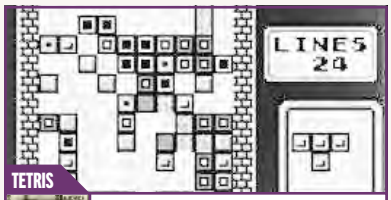
ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 2: Simon's Quest** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **Mystical Ninja starring Goemon** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **-** – Spielspaß: - | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Der zeitlose Klassiker ist auch heute noch fordernder als jeder Schema-F-Shooter.

- **Toki Tori** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes
- **Pilotwings (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Data East
- **Catrap** – Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK
- **Dr. Mario** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Wario's Woods** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Game & Watch Gallery 2** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby's Block Ball** – Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Columns** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sega
- **Wrecking Crew** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Burgertime Deluxe** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Dig Dug** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und ist einen Blick wert.

- **Shining Force: The Sword of Hajya** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **The Sword of Hope 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco
- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Super Mario Bros 3** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man X (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Spielspaß: 9 | Hersteller:Nintendo
- **Wario Land 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Land** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Donkey Kong Country (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's D. T. (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Bros. Deluxe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man 7 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Super Ghouls 'n Ghosts (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

SPORT- & RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Schade ist einzig und allein, dass *F-Zero* nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Golf** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Super Punch-Out!! (New 3DS)** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

PHÄNOMEN MONSTER HUNTER MONSTERMÄSSIG ERFOLGREICH

Über 40 Millionen verkaufte Exemplare, eigene Fan-Messen, tonnenweise Merchandise-Artikel und sogar maßgeschneiderte Freizeitpark-Attraktionen – *Monster Hunter* ist ein echtes Videospiel-Phänomen. Wir widmen uns in diesem Report der bewegten Historie der Koop-Kreaturenjagd und analysieren, wie die Serie nach und nach ein Millionenpublikum erobert hat.

Von Sönke Siemens/Benedikt Plass-Fleßenkämper/Viktor Eippert

Spätestens seit der Veröffentlichung von *Monster Hunter Tri* im April 2010 (in Japan schon August 2009) auf der Wii ist die Monster-Jagd-Serie auch unter Nintendo-Fans wohlbekannt. Doch die spannende Erfolgsgeschichte von einer von Capcoms erfolgreichsten Serien überhaupt begann schon viele Jahre früher. Um den langsam, aber beständig wachsenden Hype um *Monster Hunter* besser einordnen zu können, lohnt sich daher ein Zeitsprung in die frühen 2000er-Jahre. Sony hat gerade seinen Playstation-2-Netzwerk-Adapter auf den Markt gebracht und kann mit *SOCOM: US Navy SEALS* und *Twisted Metal Black* erste Erfolge verbuchen. Auch Capcom beobachtet das Aufkommen von interaktiven Online-Erlebnissen auf der PS2 mit Wohlwollen. Um ebenfalls in diesem Segment Fuß zu fassen, startet das Unternehmen eine Initiative, insgesamt drei massenmarkttaugliche PS2-Titel mit Online-Funktionalität zu veröffentlichen. Gleichzeitig setzt man sich firmenintern das Ziel, von mindestens einem dieser Titel eine Million Exemplare abzusetzen – ein ehrgeiziges Unterfangen, das später tatsächlich belohnt wer-

Neben *Monster Hunter Portable 3rd* zählt *Monster Hunter Generations* mit mehr als 4,1 Millionen verkauften Exemplaren zu den meistverkauften Serienteilen.

Geschicktes Timing: *Monster Hunter 4 Ultimate* wurde in Europa und Nordamerika zeitgleich mit dem New Nintendo 3DS veröffentlicht.

Auch in gedruckter Form gefragt: Die Bildbände Monster Hunter Illustrations 1-3 bringen es zusammen auf mehr als 1.000 Seiten voller wunderschöner Artworks.

den soll. Der Start der Online-Initiative erfolgt am 22. August 2002: *Auto Modellista*, ein Arcade-Racer mit cooler Cel-Shading-Optik, prescht in Japan auf den Markt, kann jedoch nur durchschnittliche Wertungen einfahren und eher überschaubare Abverkäufe generieren. Capcom lässt sich davon jedoch nicht beirren, hält an seiner Online-Strategie fest und veröffentlicht am 11. Dezember 2003 den Survival-Horror-Shooter *Resident Evil: Outbreak* in Japan. Auch hier fallen die Kritiker-Meinungen eher gemischt aus. Den Fans hingegen gefällt die Multiplayer-Zombie-Hatz.

Vier Monate später, am 11. März 2004, erscheint Online-Spiel Numero drei. *Monster Hunter* spielt in einem urzeitlichen Fantasy-Setting, rückt die kooperative Jagd nach furchteinflößenden Bestien in den Fokus und bietet durchdachte Belohnungsspiralen. Das Ausweiden erlegter Monster zum Beispiel ist Grundvoraussetzung, um immer bessere Rüstungen, Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu craften – die dann wiederum die Jagd nach noch größeren Monstern begünstigen. Hauptgrund für den Überraschungserfolg von *Monster Hunter* sind allerdings die clever designten Teamwork-Mechanismen.

In einem schon etwas älteren Interview mit den Kollegen des britischen Fachmagazins Eurogamer bringt Produzent Ryozo Tsujimoto genau diese Stärke überaus treffend auf den Punkt: „Der Grund, warum *Monster Hunter* speziell im japanischen Markt so großen Anklang fand, ist die Tatsache, dass es fair zu Menschen aller Erfahrungsstufen ist. Man geht zusammen auf eine Quest, bringt das Monster gemeinsam zu Fall und teilt sich die Belohnungen. Dabei spielt es keine Rolle, wer letztendlich was erledigt hat. Denn das Spiel bewertet nicht, wer die meisten Kills geschafft hat, und belohnt diese Person auch nicht mit mehr Dingen. Selbst wenn sich jemand nicht aktiv beteiligt hat, werden ihm Belohnungen nicht verwehrt. Die

Für 16,99 Euro gibt's den Klassiker *Monster Hunter Freedom Unite* seit Sommer 2014 auch für iOS-Geräte. Ein nicht perfekter, aber unterhaltsamer Port.

Ab ins kühle Nass: Als erster Titel der Serie bot *Monster Hunter Tri* für Wii Unterwasserkämpfe. Später erschien es als *Monster Hunter 3 Ultimate* auch für Wii U.

Cross-Save: Mithilfe einer speziellen 3DS-App war es in *Monster Hunter 3 Ultimate* möglich, Spielstände zwischen der 3DS- und Wii-U-Version zu tauschen.

Kooperation: In *Monster Hunter 4 Ultimate* dürfen Spieler als *Zelda*-Held Link jagen gehen – inklusive seiner weltbekannten Bewaffnung.

Monsterjagd ist eine Gruppenleistung und genau das trifft den Nerv des japanischen Markts. Neulinge zum Beispiel können zusammen mit Experten spielen und von ihnen Unterstützung erhalten. Niemand hat hier das Gefühl, nutzlos zu sein oder zurückgelassen zu werden. Ebendieser Gemeinschafts-Aspekt war seit jeher der Schlüssel für die Popularität von *Monster Hunter* in Japan."

Information am Rande: Laut Capcom hat man die Spielerzahl schon damals bewusst auf maximal vier Teilnehmer limitiert. Wären es mehr gewesen, wäre die Jagd zu einfach und unübersichtlich geworden – was letztendlich auch erklärt, warum keines der nachfolgenden Spiele je an diesem Design-Ansatz gerüttelt hat.

Der Eroberungsfeldzug beginnt

Beflügelt vom Durchbruch des Experiments *Monster Hunter* in Japan beschließt Capcom schon bald, eine Erweiterung nachzuschieben. Am 20. Januar 2005 – und damit gerade einmal zehn Monate später – erscheint *Monster Hunter G* und bringt zahlreiche Neuerungen mit sich, darunter neue Monster-Subspezies, ein Trainingslager, eine Farm, ein überarbeitetes Skillsystem sowie neue G-Rank-Quests.

Der eigentliche Durchbruch gelingt der Serie jedoch erst mit dem Erscheinen von *Monster Hunter Portable* am 1. Dezember 2005 für PSP. Zur Erinnerung: Im Dezember 2004 brachte Sony mit der Playstation Portable seinen ersten eigenen Handheld in Stellung – einen kleinen Gaming-Kraftprotz für unterwegs, der hervorragend mit dem mobilorientierten Lifestyle der Japaner harmonierte. Besser noch: Dank eingebautem WiFi-Chip unterstützte das System lokale Multiplayer-Partien im Radius von etwa vier bis fünf Metern und war damit prädestiniert für das Koop-lastige Gameplay von *Monster Hunter Portable* (im Westen besser bekannt als *Monster Hunter Freedom*).

Die Folge? Logisch, Capcom nutzt das spielerische Grundgerüst von *Monster Hunter G*, verfeinert es in zahlreichen Punkten und schafft es auf diese Weise, in Rekordzeit einen ersten, ziemlich runden PSP-Ableger auf die Beine zu stellen. Die Gaming-Community in Japan jedenfalls ist begeistert: *Monster Hunter Portable* geht weg wie warme Semmeln und bringt es insgesamt auf mehr als 1,3 Millionen verkaufte Exemplare.

Auf eins folgt Dos

Wir schreiben den 16. Februar 2006. Die PS2 befindet sich auf dem Höhepunkt ihres Erfolgs und entsprechend verwundert es auch nicht, dass Capcom der Konsolenfassung einen offiziellen Nachfolger spendiert. *Monster Hunter 2* (Dos) wird abermals von Erstlings-Direktor Kaname Fujioka verantwortet und lockt mit einer Vielzahl von spannenden Inhalten, allen voran neuen Monstern wie zum Beispiel dem Winddrachen Kushala Daora, der Minotaurus-inspirierten Rajang,

Monster Hunter: World bietet zahlreiche Neuerungen, allen voran viel größere Szenarien, deren einzelne Areale ohne Ladezeiten miteinander verbunden sind.

der löwenköpfigen Teostra, dem Reißzahn-Primaten Congalala sowie Chameleos, einem Drachenältesten mit der Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen. Dazu gibt's eine neue Story, ein neues Dorf, hochstufbare Rüstungen, vier neue Waffenklassen (Langschwert, Bogen, Gewehrlanze, Jagdhorn) und nicht zu vergessen einen Tag-Nacht-Zyklus, der sich auf zahlreiche Gameplay-Elemente auswirkt.

Auch *Monster Hunter 2* schafft sehr solide Umsätze, erreicht insgesamt gesehen jedoch bei Weitem nicht die Stückzahlen von *Monster Hunter Freedom*. Was rückblickend wohl auch erklärt, warum Teil zwei in dieser Form nie im Westen erscheint und sich der japanische Traditionsentwickler zügig auf einen weiteren Ableger für die PSP konzentriert – welcher abermals den aktuellen PS2-Teil als groben Unterbau nutzt.

Die gute Nachricht für Capcom: Das Handheld-Konzept von *Monster Hunter Portable 2nd* (bei uns *Monster Hunter Freedom 2*) geht einmal mehr voll auf. Nicht zuletzt, weil Japans einflussreichstes Videospielmagazin Famitsu den am 22. Februar 2007 veröffentlichten Titel schnell ins Herz schließt und mit 36 von 40 Punkten eine Top-Wertung vergibt. Was bleibt, sind mehr als 2,5 Millionen verkaufte PSP-Spiele und ein weiterer immenser Popularitätsschub für die Marke, speziell in Japan.

Der Hype geht sogar so weit, dass ein zweites Entwicklerteam – angeführt von *Street Fighter*-Ikone Yoshinori Ono – im Juni desselben Jahres ein erstes MMO-Spin-off für Microsoft Windows in die Umlaufbahn katapultiert. Das Ergebnis hört auf den Namen *Monster Hunter Frontier Online*, wird 2010 zusätzlich auf die Xbox 360 portiert (wo es bereits in der Launch-Woche 93.000 Kopien verkauft) und über viele Jahre hinweg mit Content-Updates versorgt.

Jährliche Veröffentlichungen

Doch zurück ins PSP-Lager. Hier feiert die japanische Fan-Community am 27. März 2008 den Start von *Monster Hunter Portable 2nd G* – eine stark überarbeitete und inhaltlich erweiterte Version des zweiten Mobil-Ablegers und hierzulande besser bekannt als *Monster Hunter Freedom Unite*. Neue Bestien, Waffen, Karten und Missionen werden hinzugefügt und die katzenähnlichen Felyne als Kampfgefährten ergänzt. Um die zähen Ladezeiten aufgrund des trägen UMD-Laufwerks der PSP zu reduzieren, bieten die Entwickler die Möglichkeit an, häufig genutzte Daten auf dem Memory Stick der PSP zu installieren.

Ergebnis all dieser Bemühungen: Allein am ersten Verkaufstag gehen im Land der aufgehenden Sonne 670.000 Kopien über die Ladentheken. Nach gerade mal einer Woche ist die Schallmauer von einer Million verkauften Einheiten durchbrochen. Capcom ist zu Recht stolz und kann am 8. Juli des Folgejahres sogar weltweite Durchverkäufe von mehr als 3,5 Millionen Einheiten vermelden – ein Rekord für damalige PSP-Verhältnisse.

Mangas, Comic, Fan-Messen

Keine Frage, spätestens 2008/2009 kann man in Japan von einem regelrechten *Monster Hunter*-Boom sprechen. Ein weiterer Beleg hierfür sind prominente *Monster Hunter*-Auftritte in anderen Medien. Im April 2008 zum Beispiel buhlt mit *Monster Hunter Orage* ein von Hiro Mashima illustrierter Manga vier Bände lang um Aufmerksamkeit. Im Oktober 2008 wiederum erscheint mit *Monster Hunter Hunter Card* (*MHHC*) ein klassisches Sammelkartenspiel. Spannend sind zudem die seit Sommer 2009 immer wieder stattfindenden „Monster Hunter Festa"-Events. Gemeint sind von Capcom initiierte Fan-Messen mit witzigen Gewinnspielen, skurrilen Foto-Möglichkeiten und zahlreichen Gaming-Wettbewerben. Wer Glück hat, trifft hier außerdem immer wieder auf Mitglieder des Entwicklerteams, die – sofern es die Zeit erlaubt – keine Gelegenheit auslassen, um Feedback von den begeisterten Fans einzuholen.

Neue Konsolen, neue Spieler

Womit wir wiederum bei *Monster Hunter Tri* wären, welches ebenfalls im Sommer 2009 erscheint. Das erste Spiel der dritten *Monster Hunter*-Generation soll ursprünglich für die Playstation 3 veröffentlicht werden, macht sich dann aber auf der boomenden Nintendo Wii breit. Hintergrund: Capcom zufolge hätte die Entwicklung auf der neuen, kompliziert zu programmierenden Sony-Konsole schlicht und ergreifend zu hohe Kosten bedeutet.

Nintendo-Fans stört das freilich wenig. Auch sie lieben die kooperative Monsterjagd, die in der westlichen Version (April 2010) sogar Voice-Chat über den als Zubehör erhältlichen Wii-Speak-Adapter unterstützt. Und auch sonst ist *Monster Hunter Tri* ein echter Kracher. Immerhin präsentiert Capcom 18 neue Monster, komplett überarbeitete Waffenklassen, völlig neue Örtlichkeiten

MONSTER HUNTER ALS KINOFILM

Monster-Filme im Kino sind nicht erst seit *King Kong*, *Godzilla* und Co. eine gute Idee.

Der Regisseur Paul William Scott Anderson dürfte nicht nur Videospielern ein Begriff sein. Kein Wunder, immerhin hat der Brite insgesamt sechs Kinofilme zu Capcoms Hit-Franchise *Resident Evil* auf die Leinwand gebracht und damit Umsätze im Wert von über 1,2 Milliarden US Dollar (umgerechnet ca. 1 Milliarde Euro) erwirtschaftet. Die logische Konsequenz: Bereits 2016 verpflichteten Capcom und Constantin Film Anderson, um *Monster Hunter* auf der ganz großen Bühne zum Leben zu erwecken. Der Film selbst soll noch 2018 in den Kinos anlaufen und wartet mit einer ziemlich verrückten Handlung auf. Im Fokus steht das Schicksal eines Mannes, den es aus bisher noch ungeklärter Ursache in die Welt von *Monster Hunter* verschlägt – eine Art Paralleluniversum, wo sich unzählige Kreaturen tummeln, die er bisher nur aus Mythen und Sagengeschichten kannte. Doch kaum hat sich der Held wider Willen dort einigermaßen zurechtgefunden und die Grundlagen der Bestienjagd erlernt, gelangen er und zahlreiche Monster zurück auf die Erde. Chaos vorprogrammiert! Weitere Details? Sind nicht bekannt, dürften aber spätestens mit dem Erscheinen eines ersten Trailers durchsickern.

Derzeit werkelt *Resident Evil*-Regisseur Paul Anderson für Constantin Film an der Leinwandadaption der Marke. Erscheinen soll der Streifen noch 2018. Ob das hier abgebildete Rathalos darin vorkommt, bleibt abzuwarten.

***Monster Hunter Online* ging im Juni 2013 in China online, nutzt die CryEngine 3 als Technik-Unterbau und hat keine Regionalsperren.**

MONSTER HUNTER EROBERT DIE UNIVERSAL STUDIOS

Monströser Vergnügungspark für Fans der Reihe – natürlich passend zum Thema in Japan

Vom 1. Februar bis zum 11. Mai 2014 eröffneten die Universal Studios Osaka eine eigene Sektion für *Monster Hunter*-Enthusiasten. Die Ausstellung lief unter der Bezeichnung *Monster Hunter The Real 2014* und gestattete es Fans unter anderem, sich vor pneumatisch animierten Nachbauten berühmter Superbestien ablichten zu lassen, Wurf-Herausforderungen zu meistern, *Monster Hunter*-inspiriertes Essen zu vertilgen und kiloweise seltenen Merchandise abzugreifen. Was viele nicht wissen: 2017 initiierten Capcom und Universal Studios eine Neuauflage der Ausstellung – diesmal allerdings mit groß angelegter Multimedia-Show. Auf einem 43 Meter großen Spezialbildschirm erweckten die Betreiber ausgewählte Bestien zum Leben, während gleichzeitig eine interaktive Geschichte erzählt wurde.

Sowohl 2014 als auch 2017 fand in den Universal Studios Osaka die *Monster Hunter The Real*-Ausstellung statt. Highlight: Lebensgroße Statuen besonders populärer Bestien wie zum Beispiel Tigrex. (Quelle: Nintendolife.com)

sowie Unterwasserkämpfe, in denen man unter anderem Jagd auf das neue Flaggschiff-Monster Lagiacrus macht.

Und was wird aus der gigantischen Playstation-Fangemeinde? Die will Capcom natürlich ebenfalls nicht vergraulen – und macht ihr im Dezember 2010 ein ganz besonderes Geschenk: *Monster Hunter Portable 3rd*. Wichtiges Alleinstellungsmerkmal: Im Gegensatz zu den ersten beiden PSP-Spielen nutzt man diesmal keine Heimkonsolen-Fassung als Grundlage, sondern entwickelt ein eigenständiges PSP-Abenteuer mit einem sehr fernöstlichen Touch, was Setting und Atmosphäre betrifft. Die spannenden, aber spielerisch etwas unausgereiften Unterwasserabschnitte von *Monster Hunter Tri* sind ebenfalls kein Thema und werden komplett ersetzt. Der Rest? Steht in den Geschichtsbüchern und auf Capcoms offizieller Investoren-Website. *Monster Hunter Portable 3rd* geht komplett durch die Decke und schafft es mit 4,9 Millionen Einheiten bis an die Spitze der meistverkauften PSP-Spiele aller Zeiten. Nicht zu vergessen Platz 5 in den Top 10 der bisher meistverkauften Capcom-Spiele überhaupt (direkt hinter *Resident Evil 2*).

Erstaunlich, aber wahr: Im Westen ist dieser Achtungserfolg zwar in den Medien ein Thema, eine Umsetzung des PSP-Mega-Sellers gönnt Capcom Spielern in Europa und Nordamerika trotzdem nicht. Vielleicht auch deswegen nicht, weil mit dem Nintendo 3DS (Februar 2011) und der Playstation Vita (Dezember 2011) in Japan gleich zwei komplett neue Handheld-Generationen in den Startlöchern stehen. Doch auf welches Pferd soll man diesmal setzen? Das Dual-Screen-Nintendo-Gerät mit hippem 3D-Effekt? Oder doch besser den kraftvollen PSP-Nachfolger mit Dual-Analog-Sticks und rückseitig verbauter Touch-Oberfläche?

Capcom entscheidet sich für das Nintendo-System – und beweist damit erneut einen ziemlich guten Riecher für kommende Marktentwicklungen. Denn genau wie die Nintendo Wii ist auch das Nintendo 3DS ein echter Publikumsliebling, der allein in den ersten fünf Wochen nach Verkaufsstart 3,6 Millionen Hardware-Interessenten weltweit überzeugt. Bis Jahresende kommen noch mal 11,42 Millionen 3DS-Besitzer dazu – eine solide Basis also, um die *Monster Hunter*-Community zügig zu erweitern. Mittel zum Zweck ist im Dezember 2011 zunächst *Monster Hunter 3G*, die inhaltlich aufgepeppte Neuauflage des Wii-Hits *Monster Hunter Tri*. Der Titel unterstützt Local Play, erstrahlt in stereoskopischem 3D und kann wahlweise im Bundle mit dem sogenannten Circle Pad Pro erworben werden, einer klobigen, aber kultigen Analogstick- und Schultertasten-Erweiterung, die die Unterwasserkämpfe des Spiels deutlich angenehmer gestaltet.

Weniger schön: Ein weltweiter Release klappt auch diesmal nicht. Stattdessen müssen Großwildjäger im Westen geschlagene 15 Monate warten, bis das Spiel schließlich im März 2013 als *Monster Hunter 3 Ultimate* seinen Weg in die Händlerregale findet. Dafür dann allerdings zeitgleich auf Nintendo 3DS und Nintendo Wii U und inklusive praktischer Cross-Save-Funktion. Die systemübergreifende Monsterjagd in Echtzeit bleibt Kennern dagegen verwehrt, denn klassisches Online-Play unterstützt lediglich die Wii-U-Fassung. Oder anders formuliert: Wer *Monster Hunter 3 Ultimate* auf dem 3DS mit Internet-Kameraden erleben möchte, guckt in die Röhre. Local Play bleibt das höchste der Gefühle. Schade.

Der Durchbruch im Westen

Capcom selbst will die eben skizzierte Offline-Schmach freilich nicht lange auf sich sitzen lassen. Die Lösung? Heißt *Monster Hunter 4 Ultimate*, erscheint im September 2013 exklusiv für Nintendo 3DS, kann endlich ab Tag eins problemlos online gespielt werden und gilt bei vielen Kritikern als der bisher beste Teil der Serie. Das beginnt schon mit dem Umstand, dass Leveldesign und Gameplay viel größeren Wert auf Vertikalität legen. Das Lemuren-ähnliche und ziemlich agile Monster Kecha Wacha zum Beispiel kann viele verschiedene Oberflächen erklimmen und sogar durch die Luft gleiten, wenn Gefahr im Verzug ist. Spieler müssen sich also ganz neue Taktiken überlegen, um es zu Fall zu bringen.

Erstaunlich viel Aufmerksamkeit fließt darüber hinaus in die für den westlichen Markt optimierte Lokalisierung. Auf Anraten von Localization Director Andrew Alfonso beschließt Capcom beispielsweise, Hilfetexte in die La-

Die PS3-Version von *Portable 3rd* hätte auch im Westen erscheinen sollen. Weil es jedoch keine PSN-Unterstützung und Trophäen gab, verhinderte Sony USA dies.

debildschirme zu verfrachten, die Einführungsmissionen weniger herausfordernd zu gestalten und wichtige Gameplay-Grundlagen bereits im Rahmen der Social-Media-Kampagne an potenzielle Kunden weiterzugeben. Und tatsächlich: Am Ende der Entwicklung geht die Rechnung auf. Als erster Serienteil überhaupt knackt *Monster Hunter 4 Ultimate* auch in Europa und den USA die kombinierte Bestmarke von einer Million Exemplaren. Ergänzt man die beeindruckenden Stückzahlen aus Japan, kommt man (Stand heute) auf mehr als 4,1 Millionen verkaufte 3DS-Module – Wahnsinn!

Treffen der Generationen

Weiter geht die Erfolgsgeschichte mit *Monster Hunter Generations*, dem jüngsten Teil für Nintendos beliebten Taschenspieler 3DS. In Japan am 28. November 2015 als *Monster Hunter X* (gesprochen „Monster Hunter Cross“) veröffentlicht, steht hier alles im Zeichen einer Vermischung von alten und neuen Elementen. Die bekannten Waffenklassen zum Beispiel können nun allesamt mit Erweiterungen versehen werden. Des Weiteren dürfen Bestien-Bezwinger erstmals zwischen unterschiedlichen Jagdstilen und Jagdtechniken wählen und auf Wunsch sogar sämtliche Quests in der Rolle eines Pirschers (also als pelziges Katzenwesen) in Angriff nehmen. Abgerundet wird *Generations* von den Fatalen Vier, vier brandneuen, besonders zähen Flaggschiff-Monstern, die selbst geübten Jägern die Schweißperlen auf die Stirn treiben – und den Capcom-Verantwortlichen das Grinsen aufs Gesicht. Denn auch dieser Teil verkauft sich hervorragend. Allein die 3DS-Fassung bringt es mittlerweile auf 4,1 Millionen Spiele. Rechnet man nun noch die im März 2017 veröffentlichte 3DS-Neuauflage *Monster Hunter XX* sowie die auf HD-Optik getrimmte Nintendo-Switch-Fassung hinzu, kommen noch mal knapp 1,8 Millionen Exemplare obendrauf.

Aufbruch in eine neue Ära

Mit der fünften Generation der Serie in Form von *Monster Hunter: World* vollzieht Capcom erneut einen Plattformwechsel und entscheidet sich diesmal für PS4, Xbox One und PC. Während die Konsolenversionen erstmals in der Seriengeschichte weltweit gleichzeitig im Januar 2018 veröffentlicht wurden, soll die PC-Fassung noch im zweiten Halbjahr 2018 folgen. Außerdem wurden viele wegweisende Veränderungen eingeführt.

Freuen darf man sich unter anderem über das neue Drop-in/Drop-Out-System, das Koop-Matches zwischen japanischen und westlichen Teilnehmern zum Kinderspiel macht und für ganz neue Bande innerhalb der Community sorgen dürfte. Nicht minder reizvoll: Erstmals hängen die Areale innerhalb der einzelnen Szenarien direkt zusammen und sind nicht mehr durch Ladebildschirme unterbrochen. Für Open-World-Spieler mag das banal klingen, im Fall von *Monster Hunter* jedoch impft es dem Spielkonzept völlig neuen Nervenkitzel ein – etwa, wenn wild gewordene Flaggschiff-Monster ein Jägerteam plötzlich kreuz und quer durchs gesamte Level scheuchen. Abgeschmeckt wird all das mit vielen Monster-Neuzugängen, famos animierter, auf PS4 Pro und Xbox One X optimierter 4K-Optik und einer deutlich trickreicheren KI als jemals zuvor.

Für Capcom lohnten sich der Wechsel auf neue Hardware sowie der Spielmechanische Umschwung abermals, denn nicht nur erhielt *World* Topwertungen von der Spielepresse, laut dem Hersteller ist *World* darüber hinaus das bisher am schnellsten verkaufte Spiel in der Capcom-Firmenhistorie. Zugegeben, das hängt maßgeblich mit der weltweit simultanen Veröffentlichung zusammen, doch die Zahlen sprechen für sich: Bereits zwei Wochen nach der Veröffentlichung wurden laut Capcom über 6 Millionen Exemplare abgesetzt, der Großteil davon diesmal sogar in den westlichen Märkten. Bis Anfang März 2018 kletterte diese Zahl prompt auf 7,5 Millionen Stück, womit *Monster Hunter World* nach aktuellem Stand Capcoms am meisten verkauftes Spiel überhaupt ist! Und mit der kommenden PC-Veröffentlichung wird diese Zahl noch fleißig weiterwachsen. Ob Capcom die zuvor aufgebaute Nintendo-Spielergemeinde mit einer Switch-Umsetzung von *World* oder einem völlig neuen Teil für die Hybridkonsole ebenfalls mit ins Boot holen wird, ist derzeit unklar. Dass man die boomende Nintendo-Konsole komplett außen vor lässt, ist aber sehr unwahrscheinlich. Schließlich hat Capcom mit *Monster Hunter* immer wieder aufs Neue sein gutes Marktgeschick bewiesen.

Faszinierende Monster, forderndes Teamplay und eine packende Gameplay-Grundstruktur, die in direkter Zusammenarbeit mit der Community immer wieder verfeinert wurde: Mit diesen Komponenten ist es Capcom in den letzten 14 Jahren gelungen, ein Gaming-Phänomen zu erschaffen, das weltweites Ansehen genießt und mehr als 45 Millionen verkaufte Einheiten (verteilt auf inzwischen beinahe 40 Spiele) vorweisen kann. ■

***Monster Hunter Stories* für 3DS ist eines von zahlreichen Spin-offs. Ihr verkörpert einen Reiter, der immer neue, mitkämpfende Monster um sich schart.**

Dass die *Monster Hunter*-Serie mit schrägen Waffen auftrumpft, ist hinlänglich bekannt. Ein DLC zu *Monster Hunter 4G* schießt jedoch den Vogel ab – und gewährt Zugriff auf einen Teddybär-Hammer mit Einschläferungs-Funktion. (Quelle: RisingFunGaming/Youtube)

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Knalliger Kugelhagel: Je mehr Feinde ihr im Trance-Modus abschießt, desto mehr Diamanten erhaltet ihr und sichert euch so den nächsten Highscore.

Dreh die Welt, wie sie dir gefällt: Die Bildschirmausrichtung könnt ihr jederzeit ändern, was vor allem im Handheld-Modus Sinn ergibt, um die volle Displaygröße eurer Switch zu nutzen.

DANMAKU UNLIMITED 3

Switch Der Bullet-Hell-Shooter feiert sein Debüt auf Nintendos Hybridkonsole.

Nachdem *Danmaku Unlimited 3* bereits auf iOS, Android und PC herausragende Bewertungen absahnte, schießt sich der dritte Ableger der Bullet-Hell-Reihe nun auch auf Nintendo Switch.

Bildschirmfüllende Ballerorgie

Hinter dem Steuer eures Walküre-Raumschiffes zieht ihr los, um für Gerechtigkeit im All zu sorgen. Dabei wählt ihr vor eurem Abflug die Drohnenformation, die gemeinsam mit euch auf den Feind schießt. Zusätzlich entscheidet ihr euch für einen Laser-Typ – eine mächtige Waffe, die euer Schiff allerdings während des Abfeuerns behäbiger macht. Zur richtigen Zeit zwischen den beiden Feuer-Modi zu wechseln, ist deshalb überlebensnotwendig. Auf einsammelbare Power-ups verzichtet der Titel, doch sind neue Drohnen und Laser freischaltbar, indem ihr bestimmte Aufgaben im Kampf erfüllt.

Während ihr euch durch fünf Welten schießt, macht ihr euch die Spirit/Graze-Mechanik des Titels zunutze. So ladet ihr eure Graze-High-Leiste auf, wenn ihr knapp an feindlichem Beschuss vorbeirauscht. Ist diese voll, erhaltet ihr für den Abschuss von Feinden sogenannte Spirits, die wiederum euren Trance-Modus aufladen. Aktiviert ihr diesen, feuert ihr ein eindrucksvolles Effektgewitter aus goldenen Lasern in die anfliegenden Feinde und lasst so Diamanten regnen, die euren Highscore in die Höhe schießen lassen. Im Gegensatz zu dem etwas abwechslungsarmen feindlichen Kanonenfutter stechen die Bosse am Ende eines jeden Levels aus der Masse heraus. Diese verlangen euch über mehrere Phasen hinweg alles ab.

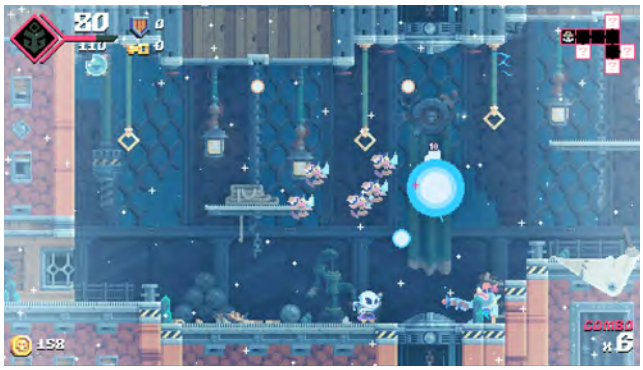
Für Kadetten & Kampfpiloten

Aufgrund einer Vielzahl an Einstellungsmöglichkeiten ist der Titel für Anfänger und Profis gleichermaßen geeignet. Denn neben diversen Schwierigkeitsstufen lassen sich auch die Verwendung von Bomben und des Trance-Modus von der KI übernehmen. Die Steuerung ist simpel und lässt euch zu den rockigen Gitarrenriffs der japanischen Indie-Band Blankfield präzise durch das feindliche Laser-Sperrfeuer manövrieren. Leider ist der Titel nur für Solisten geeignet, einen Multiplayer sucht man vergebens. Wünschenswert wäre auch eine Online-Highscore-Tabelle gewesen, um mit seinen Punkten prahlen zu können. Trotzdem ist *Danmaku Unlimited 3* ein rundum spaßiges Shooter-Paket, das für Neueinsteiger und Profis gleichermaßen einen Blick wert ist. **Tobias Billmeier**

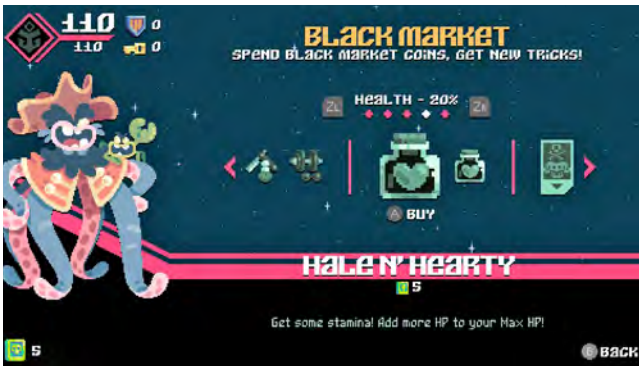
Genre:	Action
Hersteller:	Doragon
Termin:	13. März 2018
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	8

Augen auf und durch: Wenn ihr in *Danmaku Unlimited 3* überleben wollt, müsst ihr euer Schiff gekonnt durch die erbarmungslose Kugelhölle manövrieren.

Zweischneidiges Schwert: Auf Kosten eurer Geschwindigkeit feuert ihr einen mächtigen Laser, der auch den größten Boss in seine Bestandteile zerlegt.



Eiszeit: Gegen größere Feindgruppen richtet eure Pistole wenig aus. Der Griff zur Frost-Globus-Bombe, die alle Gegner einfriert, kann da Abhilfe schaffen.



Unter der Hand: Auf dem Schwarzmarkt deckt ihr euch beim zwielichtigen Kraken Black Margot mit Items ein, die euren Charakter permanent verstärken.

FLINTHOOK

Switch Reißt die Leine, setzt die Segel: als gespenstischer Weltraumpirat auf einem spaßigen Raubzug durch die Tiefen des Alls

Titel des Rogue-like-Genres lassen sich im Switch eShop wie Sand am Meer finden und stechen dabei nur selten aus der Masse heraus. Doch genau das schafft *Flinthook*, das neueste Werk von Entwickler Tribute Games, das diesen März auf Nintendos Konsole erschien.

Klar Schiff machen

In der Rolle des titelgebenden Weltraumpiraten Flinthook, der von einem Geist besessen ist, schießt und plündert ihr euch durch das Spiel. Dabei sucht ihr euch über ein Auswahlmenü das Raumschiff aus, das ihr überfallen wollt. Neben der Schwierigkeit, die durch Totenköpfe signalisiert wird, geben euch kryptische Informationen Aufschluss darüber, welche Feinde, Fallen und Beute euch auf dem jeweiligen Frachter erwarten. Habt ihr euch entschieden, werft ihr den Anker aus und macht euch bereit zum Entern. Da die Schiffe aus über 50 verschiedenen Raumtypen zufällig generiert sind, werdet ihr niemals dasselbe Gefährt zweimal kapern. Neben Gebieten, die eure Jump&Run-Skills fordern, durchquert ihr auch Räume, in denen ihr es mit Gegnerwellen zu tun bekommt. Dabei verlangen euch die verschiedenen Feinde unterschiedliche Strategien ab, um ihnen beizukommen.

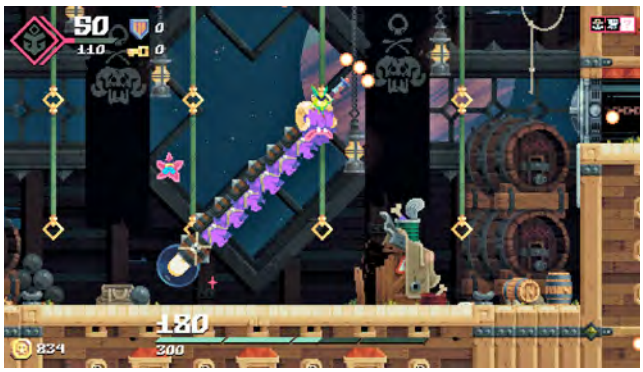
Zur Selbstverteidigung stehen euch neben einer Laserpistole zwei Gadgets zur Verfügung: der Enterhaken und der Stoppuhrgürtel. Mit dem Enterhaken schwingt ihr euch wie Spider-Man durch die Räume, während ihr akrobatisch feindlichem Beschuss oder platzierten Fallen ausweicht. Der Gürtel erlaubt es euch, eure Umgebung für einen Moment in Zeitlupe zu versetzen, um so normalerweise unüberwindbare Hindernisse zu passieren. Nebenbei plündert ihr die im Schiff verteilten Schätze, wie etwa Umgebungskarten, Sammelobjekte und Münzen, wobei ihr mit Letzteren bei Händlern temporäre Verstärkungen für eure Waffen, Gesundheit und Gadgets erwerbt. Euer Raubzug endet, sobald ihr die große Schatzkiste ausfindig gemacht habt, in der sich ein wertvoller Geisteredelstein befindet. Diesen verfüttert ihr an euren lebenden Schleim-Kompass, der euch dafür als Gegenleistung den Aufenthaltsort von mächtigen Piratenkapitänen verrät. Diese fordernden und abwechslungsreichen Bosse sind exzellent in Szene gesetzt und das Highlight des Spiels. Wieso genau Flinthook es auf die Kapitäne abgesehen hat, soll an dieser Stelle aber nicht verraten werden, um nicht zu viel von der ansprechenden Story zu verraten.

Ein gelungener Beutezug

Präsentiert wird das ganze Abenteuer in einer detailverliebten Pixeloptik, die von einem Soundtrack untermalt wird, der direkt ins Ohr geht. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit geht auch die Steuerung flott von der Hand und ihr schwingt euch zielsicher durch die Gegend. Tägliche und wöchentliche Herausforderungen sowie einige freischaltbare Fähigkeiten und Upgrades für eure Waffen fesseln euch an den Bildschirm. Einzig die zufällig generierten Schiffe dämpfen gelegentlich den Spielspaß, wenn die Schwierigkeit aufgrund von unzähligen Gegnerräumen rapide ansteigt oder abfällt, weil ihr nur durch simple Hüpfpassagen geschleust werdet. *Flinthook* erfindet das Rogue-like-Genre insgesamt zwar nicht neu, aber bietet genug Abwechslung um sich vom Einheitsbrei abzusetzen.

Tobias Billmeier

Genre:	Action/Jump & Run
Hersteller:	Tribute Games
Termin:	9. März 2018
Preis:	12,25 Euro
WERTUNG	8



Beim Klabautermann: Die Anführer der Piratenbanden sind alles andere als Landratten und verlangen euch im nervenaufreibenden Kampf euer ganzes Können ab.

In den Plattformer-Passagen braucht ihr gutes Timing und schnelle Reflexe, wenn ihr nicht von einem der vielen Hindernisse getroffen werden wollt.

Die aktuelle Moral einer Truppe (durch blaue oder goldene Adlersymbole dargestellt) wirkt sich maßgeblich auf deren Kampfkraft und Verteidigung aus.

Um eure Verteidigung zu stärken, könnt ihr Schlüsselpunkte wie die Marginot-Linie mit Bunkern, Landforts und anderen Befestigungen absichern.

WORLD CONQUEROR X

Switch Spannende Rundentaktik im Zweiten Weltkrieg: *Panzer General* wäre stolz.

Nach diversen Ablegern der *World Conqueror*-Serie auf Mobilgeräten, dem PC und dem 3DS können nun auch Switch-Spieler in *World Conqueror X* die Schlachten des Zweiten Weltkriegs als Hexfeld-Generäle nachspielen. Wie ihr eure verschiedenen Einheiten über das Schlachtfeld steuert, Luftunterstützung anfordert, Städte ausbaut, eure Marine befehligt und Nuklearwaffen nutzt, lernt ihr in einem recht knappen, dreiteiligen Tutorial (nur auf Englisch). Das deckt zwar die nötigsten Kernaspekte ab, Strategie-Neulinge werden anfangs aber trotzdem ein wenig erschlagen von manchen der tiefergehenden Mechaniken. Wer *Advance Wars*, den Klassiker *Panzer General* oder Rundenstrategie im Allgemeinen mag, sollte sich aber nicht abschrecken lassen, denn *World Conqueror X* bietet sehr viele Stunden Spaß für Hobbytaktiker zum kleinen Preis.

Luftwaffe schlägt Artillerie

Genretypisch stehen euch unterschiedliche Einheiten-Klassen zur Verfügung, die jeweils ihre Vor- und Nachteile haben. Infanteristen und Panzerwagen sind günstig und schnell, die verschiedenen Tanks bieten die beste Panzerung und Feuerkraft, während Artillerie-Einheiten zwar behäbig sind, dafür aber aus der zweiten Reihe schweren Schaden anrichten können. Letztere schaltet ihr idealerweise mit Luftunterstützung aus. Auf hoher See verhält sich das mit den Schiffsklassen sehr ähnlich und hinzu kommen noch atomare Waffen und errichtbare Befestigungsanlagen. Im Handheld-Modus könnt ihr eure Einheiten per Touch-Steuerung übers Schlachtfeld ziehen, mit den Buttons ist es sowohl unterwegs als auch am TV nicht ganz so komfortabel, funktioniert aber stets gut.

Auf der großen Bühne

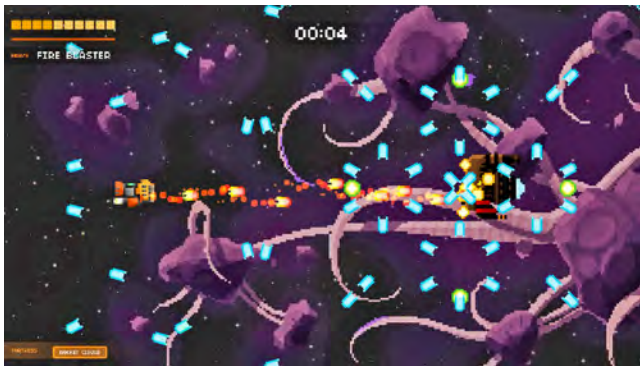
Ihr habt die Wahl zwischen zwei Spielmodi: In den insgesamt 40 abwechslungsreichen Missionen des Szenario-Modus erlebt ihr die zentralen Gefechte des Zweiten Weltkriegs aufseiten der Achsenmächte und der Alliierten nach. Je nachdem, wie gut ihr abschneidet, verdient ihr euch mehr oder weniger Spielwährung und Orden. Mit der Knete erwerbt ihr im Hauptquartier Upgrades für eure Truppen, die fortan in allen Modi zählen, was als zusätzliche Langzeitmotivation dient. Mit den Orden rekrutiert und befördert ihr Generäle. Diese Anführer könnt ihr je einer Einheit zuordnen, um ihr massive Boni zu verschaffen und so wertvolle Elite-Truppen zu erzeugen, die über den Ausgang einer Schlacht entscheiden. Bestimmte Generäle eignen sich basierend auf ihrem geschichtlichen Hintergrund am besten für entsprechende Truppen, Rommel blüht zum Beispiel als Befehlshaber einer Panzerdivision auf.

Der zweite Modus namens Conquest Mode ist die Meisterklasse des Spiels. Darin spielt ihr den Krieg in seiner Gänze auf einer kompletten Weltkarte innerhalb von 300 Runden nach. Ihr könnt zwischen 26 Nationen wählen und als eine der Großmächte wie Deutschland, USA oder Russland ran. Oder ihr sucht die Herausforderung und schlüpft in die Rolle eines Underdogs wie Rumänien oder Ägypten, um langsam, aber stetig im Schatten der großen Spieler an Macht zu gewinnen und diese womöglich sogar zu übertrumpfen. So oder so macht es viel Spaß, sich Runde für Runde zum Sieg zu kämpfen. **Viktor Eippert**

Genre:	Strategie
Hersteller:	Circle Entertainment
Termin:	08. März 2018
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Im Conquest Mode könnt ihr die Geschicke von 26 Nationen bestimmen und sogar die komplette Welt erobern. Hier belagern wir gerade als Deutsches Reich die USA.

Im Hauptquartier schaltet ihr nützliche Einheiten-Verbesserungen frei und rekrutiert neue Offiziere. Die dafür nötigen Mittel gibt's für gewonnene Szenario-Missionen.



Steredenn bringt uns an unsere Grenzen – unsere Hand-Augen-Koordination wird schon nach wenigen Minuten ordentlich auf die Probe gestellt.

Zu zweit macht es noch mehr Spaß: Im Koop-Modus feuern wir uns zu zweit durch die Einheitenmassen und teilen uns eine Lebensleiste.

STEREDENN: BINARY STARS

Switch *Steredenn: Binary Stars* lädt nun auch auf der Switch zum Weltraumgefecht ein. Shoot-'em-Up-Kost oder lahme Schießerei? Wir finden es heraus.

Alarm! Unser Raumschiff wird angegriffen! Das Tutorial läuft noch keine Minute, als unsere Raumschiff-Basis plötzlich von gegnerischen Schiffen bombardiert wird. *Steredenn* verzichtet auf langatmige Erklärungen und eine große Hintergrundgeschichte und wirft uns stattdessen direkt ins Gefecht. Gemäß dem altbekannten Shoot-'em-Up-Prinzip schießen wir uns von links nach rechts durch Pixel-Wellen von gegnerischen Einheiten. Ob kleine Schiffe, große Fregatten, Laser, Raketen oder Abwehrgeschütze – in *Steredenn* erwartet uns ein beachtliches Portfolio an Gegnern, die uns meist in großer Anzahl begegnen. Unser Schiff leistet Widerstand mit bis zu zwei Waffen gleichzeitig und greift auf ein Arsenal von 49 Wummen zurück. Große Laser, selbstschießende Bots, Flammenwerfer und sogar Nahkampfwaffen wie Schwerter oder Kreissägen gehören zum Repertoire.

Immer wieder gleich und doch anders

Der erste Tod erwartet uns schon sehr früh, denn der Schwierigkeitsgrad ist nicht von schlechten Eltern, das Spiel bleibt aber stets fair. Jeder Tod setzt uns direkt an den Anfang des Spiels und bis dahin gesammelte Waffen oder Upgrades – die wir nach Abschluss von Bosskämpfen erhalten – gehen somit verloren. Allerdings kommt *Steredenn* mit zufallsgenerierten Levels daher, die dafür sorgen, dass man nicht das Gefühl hat, immer wieder das Gleiche zu spielen. Nicht nur die hübschen Hintergründe verändern sich, sondern auch die Wellen der Gegner sind nie gleich aufgebaut, was für mehr Abwechslung sorgt. Einzig und allein die Bossbegegnungen laufen nach gleichen Mustern ab, die man sich gut einprägen sollte. Sieben Obermotze erwarten uns, wobei die ersten zwei Bosse in jeweils vier und drei Versionen daherkommen. Oft tummelt sich einiges auf dem Bildschirm, sodass man schnell die Übersicht verliert. Die Bildrate leidet manchmal unter den Gegnermassen, aber das ist glücklicherweise nur selten der Fall und wirkt sich kaum auf das Spielerlebnis aus.

Bietet am meisten

Die Nintendo-Switch-Version stellt laut Entwickleraussagen die „Ultimate Version" des Spiels dar. Vier neue freischaltbare Schiffe mit verschiedenen Fähigkeiten, zahlreiche neue Waffen, ein Arena-Modus und der neue Couch-Koop-Modus bringen neuen Wiederspielwert mit und könnten auch Fans der anderen Versionen ins Boot holen. *Steredenn: Binary Stars* macht keinen Hehl daraus, dass man sich an alten Arcade-Klassikern orientiert. Wer eine spannende Geschichte erwartet, ist hier völlig fehl am Platz. *Steredenn* bietet klassische Sidescrolling-Action in ihrer reinsten Form, die durch einen schicken Pixel-Look gelungen präsentiert wird. Highscore-Jäger und Genre-Fans dürfen sich auf herausfordernde Pixel-Schlachten mit großer Waffenvielfalt freuen. Spieler, die mit dem Genre nicht vertraut sind, könnten durch den knackigen Schwierigkeitsgrad allerdings abgeschreckt werden.

Jannik Weigl

Genre:	Action
Hersteller:	Plug in Digital
Termin:	08. März 2018
Preis:	12,99 Euro
WERTUNG	8

An Waffen ist einiges geboten – die kleinen Bots, die hier den Cruiser mit blauen Kugeln eindecken, können beispielsweise sehr hilfreich sein.

Nach Besiegen eines Bossgegners haben wir die Wahl zwischen zahlreichen Upgrades, von denen wir uns nur eines aussuchen dürfen.

Zwischen den verschiedenen Missionen wird die Story von einer sprechenden Pflanze in einer Nachrichtensendung erzählt.

Im Koop-Modus schaffen wir selbst die stärksten Bosse. Der gezeigte Challenge-Modus ist aber auch zu zweit ein ganz schönes Stück Arbeit.

BLEED 2

Switch Rasant-bunte Highscore-Jagd mit oder ohne Partner, bei der es einiges zu tun gibt.

In *Bleed 2* spielt ihr immer noch Wryn, die angeblich größte Videospielheldin aller Zeiten. Dieses Mal stellt sie sich gegen eine Vielzahl an Außerirdischen, die ihr in diesem Arcade-Action-Spiel von Bootdisk Revolution mit unterschiedlichen Waffen bekämpft. Dabei erwarten euch im Vergleich zum Vorgänger einige feine, aber entscheidende Änderungen.

Run and Gun

Schnell wird in *Bleed 2* klar, worum es geht: schießen und rennen. Ihr bekommt eine Pistole und ein Katana in die Hand gedrückt und los geht's. Während ihr mit dem linken Stick durch die Gegend rennt, ballert ihr mit dem rechten pausenlos in alle Richtungen. Euer Schwert als eigentliche Nahkampfwaffe kommt dabei aber eher selten zum Einsatz. Jedoch könnt ihr mit eurem Katana lilafarbene Projektile und Angriffe reflektieren, die dann zurück zum Angreifer fliegen. Diese Mechanik benötigt ihr über das gesamte Spiel hinweg, besonders bei den vielen, abwechslungsreichen Bosskämpfen. Das Reflektieren fällt anfangs noch etwas schwer, doch nach dem ersten Spieldurchlauf geht diese interessante Mechanik in Fleisch und Blut über. Außerdem ist Wryn dank Dreifach-Sprung und temporärer Flugfähigkeit schön beweglich, wodurch ihr stets volle Kontrolle habt.

Apropos Spieldurchlauf: *Bleed 2* ist mit etwa einer Stunde Spielzeit ziemlich kurz. Doch das ist gar nicht so schlimm, denn die unterschiedlichen Levels bieten viel Abwechslung: Ihr fliegt in der Schwerelosigkeit, reitet auf Raketen und kämpft in einem Boxring. Aber nicht nur die verschiedenen Levels tragen zum Wiederspielwert bei, sondern auch die vier Schwierigkeitsgrade. Anders als in den meisten Spielen erhöhen sich nicht einfach nur die Schadenswerte. In *Bleed 2* wirkt sich die Wahl der Schwierigkeit sogar auf die Platzierung und die Angriffe der Gegner aus. Nach dem Durchspielen schaltet ihr außerdem neue Waffen, Fähigkeiten und Charakterskins frei.

Alle Hände voll zu tun

Wer jetzt denkt, laufen, Angriffe reflektieren und schießen sei schon anstrengend genug, dem sei gesagt: Es kommt noch einiges dazu. Mit dem Zeitlupen-Modus könnt ihr die Geschehnisse per Tastendruck für mehrere Sekunden verlangsamen. So gelingen euch auch besonders schwierige Ausweichmanöver oder extrem raffinierte Angriffe.

Abseits von der Story bietet *Bleed 2* noch einige spaßige Optionen. Im Endless-Modus ist der Name Programm: Hier kämpft ihr euch in einem zufällig generierten Level durch eine schier endlose Anzahl an Gegnern. Der Challenge-Modus bietet euch derweil die Möglichkeit, gegen drei Bosse gleichzeitig anzutreten. Und dank Koop-Option könnt ihr alle Modi auch zu zweit spielen, was vor allem im Challenge-Modus den Spielspaß noch mal anhebt.

Wer keine lange Story braucht und sich für eine rasant-bunte Highscore-Jagd mit oder ohne einen Kumpel begeistern kann, für den ist *Bleed 2* genau das Richtige. Wer viel Wert auf einen hohen Wiederspielwert oder eine lange Spielzeit legt, sollte von *Bleed 2* eher die Finger lassen. Denn auch wenn neben der Story noch weitere Modi geboten werden, motivieren diese nur die Highscore-Jäger unter euch.

Lukas Metzger

Genre:	Action
Hersteller:	Digerati
Termin:	08. März 2018
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8

Bosskämpfe sind das Wichtigste in *Bleed 2*. Trotz der vielen verschiedenen Bosse schafft es *Bleed 2*, jeden Kampf einzigartig zu machen.

Das Reflektieren der lila Angriffe ist ein großer Bestandteil des Spiels. Spieler, die den Reiz suchen, schaffen die Story aber auch ohne Katana.

Auf ihrer Reise trifft Shantae viele skurrile Charaktere. Findet selber raus, was es mit diesem Schinken liebenden Dino auf sich hat.

Im Vorgänger noch verfeindet, hilft uns dieser Riesentintenfisch nun bei unseren Aufgaben. Natürlich möchte er vorher etwas von uns.

SHANTAE AND THE PIRATE'S CURSE

Switch Nach ihrem Kampf mit dem Pirat Master auf Wii U und 3DS macht Shantae nun auch auf der Switch halt, um Scuttle Town vor dem Fiesling zu retten.

In *Shantae and the Pirate's Curse* spielt ihr die altbekannte Djinn, doch dieses Abenteuer muss sie ganz ohne ihre Zauberkraft bestehen. Dafür bekommt Shantae Hilfe von neuen Freunden und alten Feinden. Zusammen mit der Piratin Risky Boot begebt ihr euch auf eine zauberhafte Reise, um eine neu erwachende Bedrohung aufzuhalten. Dabei greift ihr auf allerlei Piraten-Tricks zurück.

Der Feind meines Feindes

Kaum ist die Dame mit dem lila Haar aufgestanden, gibt es schon Ärger. Der willensschwache Bürgermeister von Scuttle Town hat sein Dorf doch glatt gegen Schokolade eingetauscht. Das nutzt der neue Besitzer, der Ammo Baron, direkt für sich aus und fällt über die Insel her. Der Fall ist klar, das könnt ihr nicht zulassen!

Nachdem ihr die Schergen des Ammo Barons kurzerhand erledigt habt, kommt es zum Kampf mit dem Baron höchstselbst. Beim Kampf verlässt sich Shantae wie üblich auf ihre volle Haarpracht und teilt mit ihr ordentlich aus. Zaubern kann die Beschützerin des Dorfes leider nicht mehr, dafür sind eine Vielzahl bekannter Gegenstände wieder mit dabei. Nach dem Sieg im Prolog stellt sich schnell heraus, dass die wahre Bedrohung erst noch kommt. Um die Welt zu retten, schließt ihr euch mit eurer Erzrivalin zusammen, der Piratin Risky Boot.

Ein humorvolles Abenteuer

In der Welt von *Shantae and the Pirate's Curse* trefft ihr auf eurer Reise unzählige lustige Charaktere. Diese sind alle liebevoll designt und haben ihre Ecken und Kanten. Dabei sei besonders der klasse Humor erwähnt. Von zickigen Studentinnen, die mitten in der Wildnis Urlaub machen wollen, bis hin zu Charakteren, die genau wissen, dass sie in einem Videospiel sind, ist alles dabei.

Auf den unterschiedlichen Inseln sucht ihr euren Weg in klassischer 2D-Jump&Run-Manier. Nach und nach sammelt ihr neue Gegenstände, die euch vieles erleichtern oder neue Wege eröffnen. So erhaltet ihr zum Beispiel eine Pistole, mit der ihr entfernte Schalter bedient. Die neu erworbenen Fähigkeiten helfen euch außerdem auch im Kampf.

Dank der gefundenen Gegenstände könnt ihr schon entdeckte Inseln noch einmal ganz neu erleben. Das trägt zur Langzeitmotivation bei und vermittelt ein gutes Fortschrittsgefühl. Um aber bei all den Möglichkeiten nicht von Bord zu fallen, heißt es Ohren und Augen offenhalten. Hinweise gibt es in *Shantae and the Pirate's Curse* nämlich eher selten. Wem das nicht schon Abwechslung genug ist, für den gibt es zudem die Schleich- und Hindernislaufabschnitte. In diesen muss Shantae unbemerkt an Feinden vorbeigelangen oder eine Strecke ganz ohne Waffen bewältigen. Diese Passagen werden dabei stets glaubwürdig begründet, sodass man sich nie fragt: Was macht meine Heldin da denn eigentlich?

Zusammenfassend ist *Shantae and the Pirate's Curse* ein unglaublich humorvolles Erlebnis und ein wunderschönes Spiel. Wer einen Entdeckerdrang und eine Vorliebe für skurrile Charaktere hat, der sollte schnellstmöglich das Segel hissen.

Lukas Metzger

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Way Forward
Termin:	20 März 2018
Preis:	16,22 Euro
WERTUNG	9

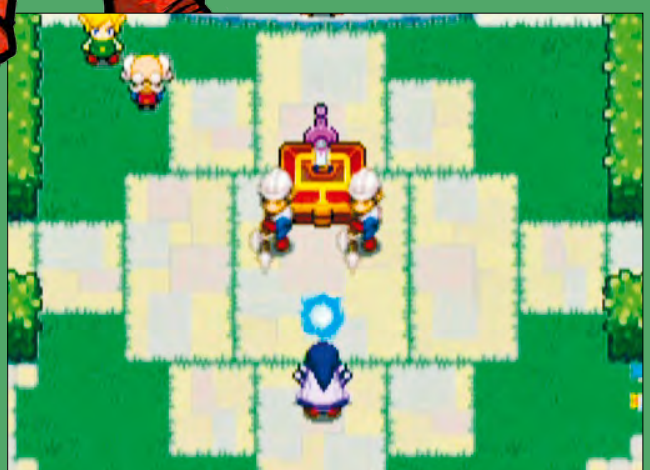
Mit unserer Haarpracht hauen wir die Gegner um. Dabei helfen uns allerlei Gegenstände: Der Spikeball etwa trifft Gegner in unserer Nähe.

Die Bosskämpfe in *Shantae and the Pirate's Curse* sind nicht die schwersten. Dafür überzeugt jeder Obermotz mit seiner Einzigartigkeit.

THE LEGEND OF ZELDA
The Minish Cap

Action-Adventure Kleiner Held ganz groß – obwohl der Protagonist Link in *The Minish Cap* auf Flohgröße zusammenschrumpft, wächst er in Sachen Heldenmut über sich hinaus! Oh, und liefert gleichzeitig eines der besten 2D-*Zelda*-Abenteuer überhaupt ab.

Es muss ja nicht immer Ganondorf sein: Anstatt des übel gelaunten Gerudo mit Hang zur Schweine-Transformation übernimmt in *The Legend of Zelda: The Minish Cap* Hexenmeister Vaati die Rolle des Hauptfieslings – in einer Handlung, die als Prequel zu *The Legend of Zelda: The Four Swords* und *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* dient. Doch der alternative Obermotz ist nicht das einzige, was *The Minish Cap* besonders macht, steckte doch wie schon bei *Oracle of Ages* und *Oracle of Seasons* nicht Nintendo selbst, sondern das Capcom-Studio Flagship hinter der Entwicklung. Kaum zu glauben, dass Nintendo eine der wichtigsten Serien des Unternehmens in fremde Hände gibt – und das gleich mehrmals! Das



Diesmal nimmt anstatt Ganondorf der böse Zauberer Vaati die Rolle des Obermotzes ein und flutet zu Beginn des Spiels die Welt mit Monstern aus einer versiegelten Box.

Sind wir im Kleinformat unterwegs, wird unsere Umgebung noch einmal um ein Vielfaches detaillierter dargestellt und strotzt nur so vor optischen Highlights.

Nur wer um die Ecke denkt, kommt weiter! Mit dem magischen Krug lässt sich eben nicht nur Staub wegpusten, sondern auch ein Rosenblatt über das Wasser steuern.

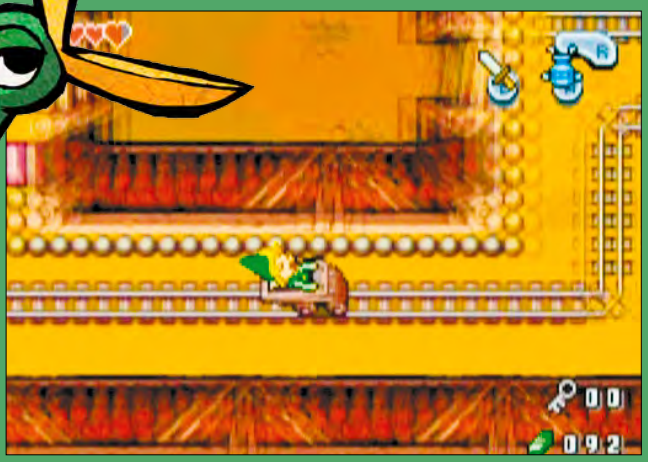
Immer wieder spielten die Entwickler mit der Perspektive und verliehen zum Beispiel diesem sich drehenden Fass einen schön anzusehenden Tiefeneffekt.

Risiko machte sich allerdings bezahlt, denn nachdem bereits die beiden Game-Boy-Color-*Zelda*-Abenteuer richtig gut waren, setzte der erste Game-Boy-Advance-exklusive Ableger qualitativ noch einmal einen drauf.

Vier Links zum Preis von einem

Mit dem Fokus auf dem neuen Bösewicht geht nicht unbedingt ein Abweichen vom groben Story-Schema der Reihe einher: Vaati öffnet früh im Abenteuer eine versiegelte Kiste, welche alle Monster der Spielwelt gefangen hält – diese machen sich dann kurzerhand in Hyrule breit. Schlimmer noch, Prinzessin Zelda – in dieser Phase der verworrenen *Zelda*-Timeline Links Kindheitsfreundin – wird in eine bewegungslose Steinstatue verwandelt. Link, der Held, der er nun einmal ist, macht sich auf, um Zelda zu retten, die Monster-Epidemie zu beenden und Vaatis (natürlich auf die Weltherrschaft ausgerichtetes) Treiben zu beenden. So sehr sich die Handlung auf bekannten Pfaden bewegt, bringt sie spielerisch doch ein interessantes neues Feature mit sich: das Schwert der Vier. Inspiriert von den *Four Swords*-Spielen, kann Link nur mit dieser magischen Klinge Vaati den Garaus machen. Anstatt dass wir mit anderen menschlichen Mitspielern Abenteuer lösen, lernen wir in *The Minish Cap* mithilfe des Schwertes der Vier bis zu drei Kopien von uns zu erschaffen, um allerlei kreative Rätsel zu lösen. Dafür stellt sich Link auf spezielle Plattformen, welche seine Behelfs-Links erscheinen lassen und kann dann zum Beispiel schwere Plattformen verschieben oder gleichzeitig mehrere Schwachstellen von Bossen auf einmal angreifen und mehr. Ein interessantes Konzept, das toll funktioniert und mehr ist als nur ein Gimmick! Das gilt natürlich noch viel mehr für das primäre Spielfeature des Abenteurers: Nachdem er im Prolog mit entblößtem Haupthaar unterwegs ist, schließt unser Protagonist rasch Freundschaft mit einer belebten – und plauderfreudigen – Mütze namens Ezelo. Diese nimmt auf seinem Blondschopf Platz und fungiert fortan in ähnlicher Weise wie Navi in *Ocarina of Time* oder Midna in *Twilight Princess*, indem sie Link auf Knopfdruck mit Hinweisen zur aktuellen Aufgabe zur Seite steht. Noch wichtiger ist aber: Ezelo erlaubt es Link, sich auf Flohgröße zu verkleinern! Dazu betritt er bestimmte Portale und läuft daraufhin im Mini-Format durch die Gegend. Je nach Areal steuern wir dann wirklich einfach einen winzigen Pixel, oder aber wir bekommen eine extrem detailverliebte Ansicht der Mini-Welt zu sehen. Da läuft Link dann etwa an Mäusen vorbei über verstaubte Dachbalken, sieht sich angesichts einer Regenpfütze mit einem unüberwindbaren Hindernis konfrontiert und mehr – und er trifft in der kleinen Welt auf die titelgebenden Minish. Dabei handelt es sich um Heinzelmännchen-ähnliche Gesellen, die hier unerkannt und nur mit Kinderaugen überhaupt wahrnehmbar eine zweite Zivilisation aufgebaut haben und den Menschen heimlich bei deren Problemen zur Seite stehen. Für uns als Spieler bedeutet das, dass wir zwar keine vollständige alternative Spielwelt wie in *A Link to the Past* oder *Ocarina of Time* erkunden können, die zunächst relativ kleine Spielwelt aber deutlich mehr erforschbare Orte zu bieten hat, als man auf den ersten Blick meinen mag.

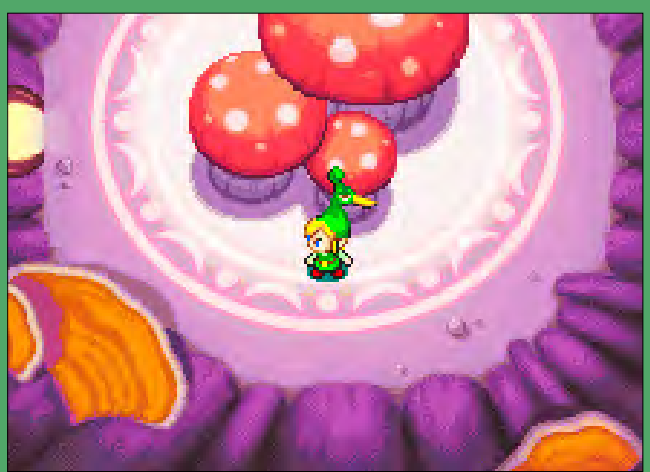
Je nach Situation sehen wir die kleine Welt ganz groß oder müssen mit einem Winz-Link vorliebnehmen. So oder so werden für Mini-Link auch Standard-Feinde zur Gefahr!



Die Entwickler greifen auch auf Elemente aus den beiden *Oracle*-Spielen wie die Lorenfahrten zurück, interpretieren sie aber anders und machen sie unterhaltsamer.

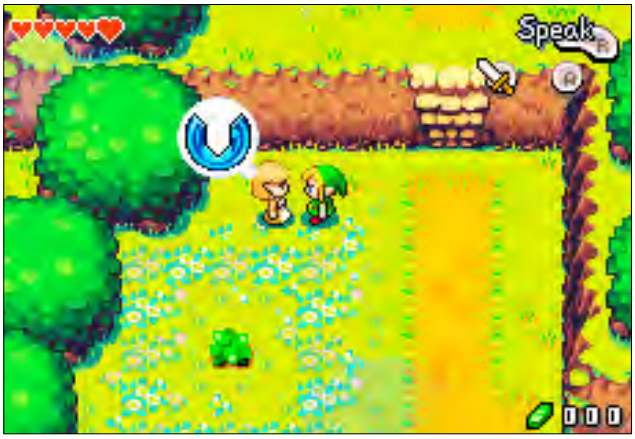
Neue Items für den Helden

Wie auch das Schwert der Vier wird Links Schrumpftalent zudem für sehr kreative Rätsel gefordert, die meist verlangen, dass man ein Auge auf die Umgebung wirft. Überhaupt ist der Rätselfaktor in *The Minish Cap* hoch. Die wenigsten Areale erlauben, dass wir einfach reinmarschieren, meist gilt es, davor erst Aufgaben zu bestehen. Ein bisschen wirkt das Hyrule in dieser *Zelda*-Iteration wie ein einziger, großer Dungeon – ein interessanter und ungemein positiver Ansatz! Doch auch die „richtigen" Dungeons sprühen nur so vor Abwechslung und tollen Ideen – und nutzen unsere Wandlung ins Kleinformat für spannende Momente. Da werden etwa Feinde, die in normaler Größe popelige Standard-Gegner sind, auf einmal zu mächtigen Bossen oder wir müssen mitten im Dungeon die Größe ändern, um voranzukommen. Besonders gut gelungen ist aber der Umstand, dass die Dungeon-Items nach deren Einsatz im jeweiligen Tempel de facto nicht ihren Nutzen verlieren, wie es in vielen anderen *Zelda*-Ablegern, allen voran in *Twilight Princess*, der Fall ist. Nein, Gegenstände von hier kommen auch in späteren Dungeons sowie in der Oberwelt regelmäßig zum Einsatz, sowohl in Haupt- als auch in Nebenaufgaben. Schön ist auch, dass die drei vollkommen neuen Items, die das übliche Repertoire, bestehend aus unter anderem Pfeil und Bogen, Enterhaken und Kraftarmband, ergänzen, toll gestaltet sind: Der magische Krug lässt uns Sachen wahlweise ansaugen oder wegpusten, dank der Maulwurfshandschuhe können wir uns durch weiches Erdreich graben und der Wechselstab erlaubt es uns, diverse Gegenstände buchstäblich auf den Kopf zu stellen. Diese neuen Gegenstände kamen so gut an, dass Link den magischen Krug und die Maulwurfshandschuhe sogar in späteren 3D-Serienablegern erneut zum Einsatz brachte! Auch im Umgang mit den Items ist die Rätseldichte hoch und die Kopfnüsse sind hervorragend gelungen. Doch auch sonst wird in den Dungeons für Abwechslung gesorgt, indem wir etwa mit Loren durch die Gegend düsen müssen. Oder wir werden in einem Dungeon direkt am Start mit dem Boss konfrontiert, müssen aber erst herausfinden, wie wir an diesen herankommen. Oder wir müssen in luftigen Höhen gewagte Sprünge über bodenlose Abgründe vollführen. Lediglich ein paar mehr Tempel hätten es sein dürfen – inklusive des finalen Dungeons erwarten uns nur sechs dieser herausfordernden Areale, die noch dazu meistens relativ kurz ausfallen.



Um auf Flohgröße zusammenzuschrumpfen, müssen wir uns zu bestimmten Portalen begeben. Schon deren Positionierung auf der Map wird oftmals für Rätsel genutzt!

Anders als in vielen anderen Serien-Ablegern verlieren Items nicht ihren Wert, sobald wir im Spiel voranschreiten, sondern müssen immer wieder eingesetzt werden.



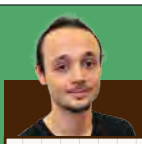
Die Suche nach NPCs, mit denen wir Glücksfragmente vereinen können, ist etwas unübersichtlich geraten, verleiht dem Titel dafür aber jede Menge Langzeitmotivation.

Glückliche Vereinigung

Doch auch auf der Oberwelt gibt es viel zu tun. Neben dem auch hier hohen Rätselanteil gilt es, zahlreiche Nebenaufgaben in Angriff zu nehmen. Das sind einerseits natürlich die Klassiker wie die Suche nach Herzteilen beziehungsweise -containern, größeren Vorratstaschen und Co. Andererseits aber haben es auch zwei sehr umfangreiche Aufgaben ins Spiel geschafft. Überall verteilt finden wir spezielle Muscheln, welche *Zelda*-Kenner bereits aus *Link's Awakening* kennen. Hier bescheren sie uns aber kein stärkeres Schwert, sondern können beim erstmals in *The Wind Waker* in Erscheinung getretenen Sammelfiguren-Bastler Meister Minintendo in eine Slotmaschine investiert werden. Wer fleißig sucht, kann sich hier eine beeindruckende Sammlung aller Figuren aus dem Spiel zusammenschustern! Noch umfangreicher ist nur die Suche nach NPCs, mit denen wir Glücksfragmente vereinen können. Diese halben Steinscheiben finden wir in der Welt und sie verlangen nach einer Figur mit dem entsprechenden Gegenstück. Ist diese gefunden und wir vereinen die Scheiben miteinander, geschieht irgendwo in der Spielwelt etwas – das kann eine Schatzkiste sein, die erscheint, oder ein Weg, der sich auf einmal offenbart. Die Jagd nach diversen Items wie Herzcontainern hängt oft direkt mit den durch Glücksfragmente ausgelösten Ereignissen zusammen. Das Sammeln und Suchen nach Glücksfragmenten und ihren Besitzern macht deshalb viel Spaß! Lediglich die Tatsache, dass manche NPCs erst ab einem bestimmten Punkt zum Tausch verfügbar sind oder mehrmals tauschen können und kaum kommuniziert wird, wenn und wann sich eine entsprechende neue Tausch-Chance ergibt, ist etwas verwirrend. Es nervt mit der Zeit, dass man immer wieder durch bereits mehrmals besuchte Gebiete rennen muss, nur um zu sehen, ob sich inzwischen neue Glücksfragment-Optionen ergeben haben.

Auch heute noch meisterhaft

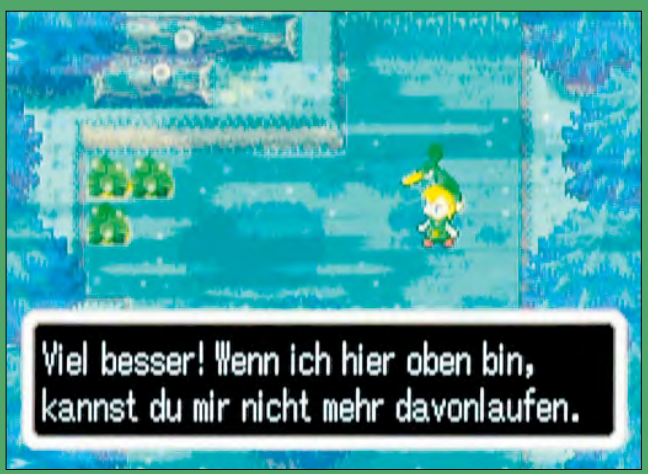
Das ist jedoch Kritik auf allerhöchstem Niveau. Zusätzlich erwarten uns noch zahlreiche weitere Nebenaufgaben, die alle zu nennen hier aber den Rahmen sprengen würde – und wir müssen doch noch die wirklich brillante Technik des Abenteuers loben! Kaum ein anderer GBA-Titel ist mit dermaßen viel Liebe zum Detail gestaltet wie dieser hier und versprüht einen derartig zeitlosen Charme. Da muss sich sogar *A Link to the Past* warm anziehen! Doch nicht nur technisch, sondern eben auch spielerisch merkt man dem Spiel sein Alter – ursprünglich erschien es im Jahr 2004 (!) – kaum an. Wer es am GBA verpasst hat, kann *The Minish Cap* übrigens auf der Wii U nachholen, Teilnehmer des Nintendo-3DS-Botschafter-Programmes auch auf dem Handheld. Jetzt fehlt nur noch eine Switch-Umsetzung! ■ **Lukas Schmid**



MEINUNG
Lukas Schmid

„Nicht nur Nintendo kann *Zelda*: *The Minish Cap* ist ein beeindruckendes Handheld-Erlebnis!"

Nachdem das Capcom-Studio Flagship schon mit den beiden *Oracle*-Abenteuern für den Game Boy Color und der Umsetzung von *A Link to the Past* für den Game Boy Advance bewiesen hatte, dass das *Zelda*-Franchise bei ihm in guten Händen ist, lieferte es mit *The Minish Cap* sein Meisterstück ab: Wo die Entwickler vorher noch an Engine und Ideen von *Link's Awakening* gebunden waren, durften sie hier mit eigener Engine, eigener Gameplay-Idee und viel Freiraum beweisen, was wirklich in ihnen steckt. Das Ergebnis: Das für mich nach *Link's Awakening* zweitbeste 2D-Zelda-Abenteuer – noch vor *A Link to the Past* (bitte nicht schlagen!). Nicht nur technisch ist's ein Leckerbissen, es strotzt auch nur so vor Ideen, Liebe und Charme – und es macht heute noch genauso viel Spaß wie beim ursprünglichen Release im Jahr 2004!



Die sprechende Mütze Ezelo ist nicht auf den Mund gefallen und erinnert ein wenig an Midna aus *The Legend of Zelda: Twilight Princess* – was ein Kompliment ist!

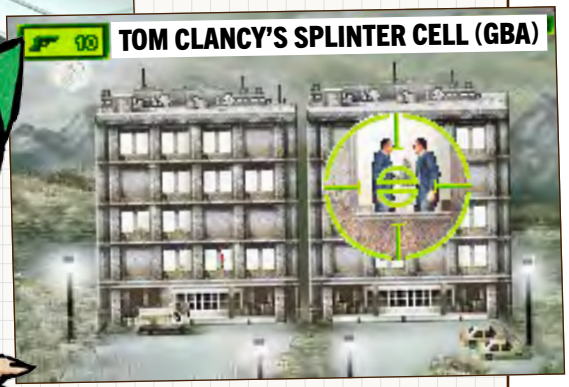
Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 05/2003

Gleich drei Themen dominierten die Nintendo-Welt und folglich auch die N-ZONE vor 15 Jahren: *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, *Product Number 03* und *Metroid Prime*, allesamt Top-Titel für den Gamecube. *Zelda: The Wind Waker* verließ seinerzeit das N-ZONE-Testlabor mit einer herausragenden 95er-Wertung und *Product Number 03* vom *Resident Evil*-Schöpfer erhielt in der Vorschau zahlreiche Vorschusslorbeeren. *Metroid Prime* wurde im zweiten Teil der Komplettlösung und in einem Beitrag zum Leser-Feedback zum Action-Shooter behandelt, wobei sich herausstellte, dass das Spiel nicht nur bei der damaligen N-ZONE-Redaktion, sondern auch bei den Spielern extrem gut ankam. Eine weitere Thematik dominierte nicht nur die Nintendo-Welt, sondern die gesamte deutsche Spielerwelt im Jahr 2003: Das neue Jugendschutzgesetz wurde als Reaktion auf einen Amoklauf an einer Erfurter Schule 2002 zum 01. April 2003 eingeführt. Damit wurden die vormals nur als Orientierungshilfe genutzten Altersangaben auf Videospielen verpflichtend. Der Vorschau-Bereich der Ausgabe 03/2003 glänzte mit zahlreichen kommenden Top-Titeln wie *Starcraft Ghost*, *Enter the Matrix*, *Medal of Honor: Rising Sun* und *Tom Clancy's Splinter Cell*, die allesamt eher für eine erwachsene Zielgruppe bestimmt waren. Vor dem Hintergrund der neuen Jugendschutzbestimmungen fast schon ein ironischer Zufall. In der Test-Sektion gab es neben *Zelda* zwar viele andere gute Titel, heutzutage ist davon aber keiner mehr wirklich erwähnenswert.

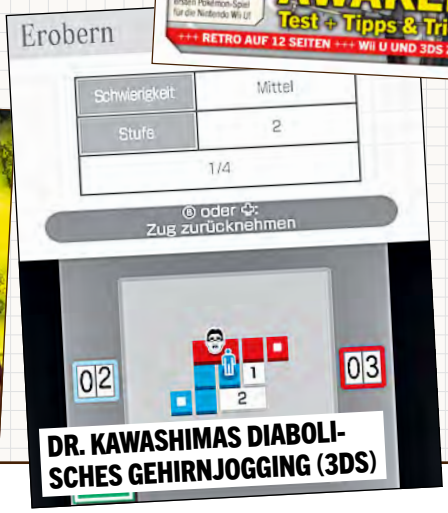


AUSGABE 05/2008

Die Diskussion um gewalttätige Videospiele und ihre Gefahr für Jugendliche und Kinder war auch 2008 noch nicht abgeklungen. Damals forderten einige konservative Politiker ein weitreichendes Verbot sogenannter „Killerspiele", was schlussendlich jedoch nie umgesetzt wurde. Die N-ZONE berichtete vor zehn Jahren darüber. Davon abgesehen prangte auf dem Heft-Cover zum zweiten Monat in Folge *Mario Kart Wii*. Der „Rennspielhit des Jahres" heimste im zehnseitigen XXL-Test eine 94 (Mehrspieler) respektive 87 (Einzelspieler) ein. In der Test-Ecke konnte davon abgesehen *Sega Superstars Tennis* für Wii und Nintendo DS überzeugen und sich eine 81 für den Mehrspieler-Modus abholen, abseits davon glänzten die getesteten Spiele aber vor allem mit Durchschnittlichkeit – Titel also, die heute nicht mehr wirklich nennenswert sind. Im Vorschau-Bereich wagte die Redaktion unter anderem einen Blick auf *Guitar Hero Aerosmith*, *De Blob* und *Okami*. Letzteres wurde erst in der Nintendo-Direct-Ausgabe von Anfang März als HD-Neuauflage für Nintendo Switch für den Sommer 2018 angekündigt! In der Reportage „Wii Ware – Der Check" stellte die N-ZONE den damals neuen Wii-Kanal und seine Spiele genau vor und gab eine Einschätzung zu deren Qualität. In „Wii Fit – Die moderne Brigitte-Diät?" beschäftigte sich die Redaktion mit dem Balance-Board und seinen Funktionen in diversen Wii-Titeln. Und im zweiten Teil der Reportage-Serie „Nintendo-Helden-Karriere-Check" wurden diesmal Link, Kirby sowie Waluigi und deren Erfolg genau unter die Lupe genommen.

AUSGABE 05/2013

Als Spieler muss man sich oftmals in Geduld üben. Sei es während des Wartens auf eine neue Konsole oder weil ein bestimmtes Spiel zum x-ten Mal verschoben wird. Ein besonders eindrucksvolles Beispiel dafür ist *Dr. Kawashimas diabolisches Gehirnjogging*. Das Denkspiel erschien bereits vor vielen Jahren in Japan, in Deutschland erst im Sommer 2017. Doch schon vor fünf Jahren fragte sich die N-ZONE in einem Vorschau-Artikel, wie lange es wohl noch bis zum Release in Deutschland dauern würde. Weitere vielversprechende Titel im Vorschau-Bereich vor fünf Jahren: *Assassin's Creed 4: Black Flag*, *Deus Ex: Human Revolution Director's Cut*, *Pokémon Rumble U*, *Duck Tales Remastered* und *Lego City Undercover: The Chase Begins*. Die Test-Sektion wurde in Ausgabe 05/2013 von *Fire Emblem: Awakening* dominiert, das mit einer tollen 89 bewertet wurde. Passend dazu gab's Artikel mit einem Guide zum Rollenspiel und dem Klassensystem. Zudem wartete Deutschlands großes Nintendo-Magazin vor fünf Jahren mit jeder Menge Retro-Artikel auf, unter anderem zum Thema Retro selbst, zur *Fire Emblem*-Serie, in Form der N-ZONE-Zeitreise und mit der „kleinen N-ZONE-Sammlerfibel". Stolze 14 Seiten vereinnahmten alle Retro-Artikel zusammen im fünf Jahre alten Heft. Abgerundet wurde das Heft gewohnt mit Download-Tests, Tipps und Tricks, Leser-Beiträgen sowie der N-ZONE-Superliga.



ES HAT NICHT SOLLEN SEIN

DIE GESCHICHTE DER SPIELE, DIE NIE VERWIRKLICHT WURDEN

Viele Spiele wurden in der Vergangenheit plötzlich eingestellt. Doch warum eigentlich und was hatten die Entwickler ursprünglich geplant? Wir erzählen euch die Geschichten der PC- und Videospiele, die es nie auf eure Bildschirme geschafft haben.

Wunder gibt es immer wieder! Diese alte Schlagerweisheit bewahrheitete sich für Spieler am 29. September 2017. Denn an diesem Tag erschien Nintendos Classic-Mini-Variante des SNES. Der Clou: Mit dem Kauf der Schrumpf-Retrokonsole erhaltet ihr auch das vorinstallierte *Star Fox 2*, ein Spiel, dem Nintendo eigentlich schon vor 20 Jahren längst den Saft abgedreht hatte.

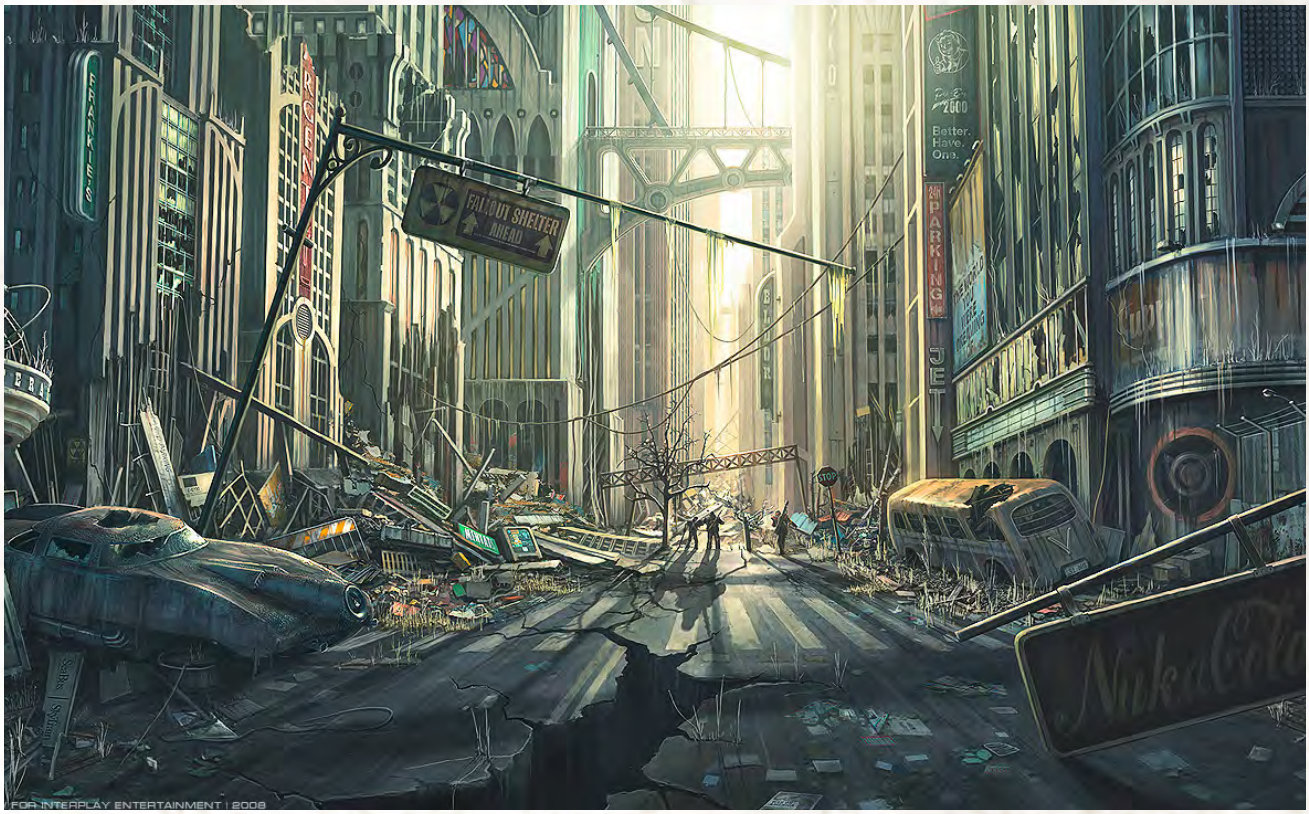
Kurioserweise war das zweite Abenteuer von Fox McCloud, Slippy und Co. bereits zu 95 Prozent fertig, wie Entwickler Dylan Cuthbert 2015 der Gaming-Website NintendoLife berichtete. Doch weshalb zog Nintendo als Publisher dann damals den Stecker? Cuthbert, seinerzeit beim britischen Entwickler Argonaut Games angestellt, glaubt, dass dies vor allem am Kampf der Konsolenriesen lag: „Es war der Sommer 1995 und Playstation und Sega Saturn machten sich auf einmal ziemlich gut in Japan. Ich denke, das hat Nintendo kalt erwischt. Die Entscheidung [*Star Fox 2* nicht zu veröffentlichen, Anm. der Redaktion] traf man, weil Nintendo nicht die 3D-Technik der alten Generation gegen die sehr viel bessere 3D-Optik der neuen Generation ins Rennen schicken wollte."

Das Nintendo 64, die Nachfolgekonsole des SNES, stand 1995 quasi schon in den Startlöchern. Nintendo beschloss daher, den Helden Fox und seine Freunde erst mit modernerer Technik auf dem N64 in ihr nächstes Gefecht zu schicken. Deswegen gelangte *Star Fox 2* damals nicht an die Öffentlichkeit, vielmehr legte man das fast fertige Projekt kurzerhand auf Eis. Dennoch existiert eine per Emulator spielbare Alpha-Fassung des Rail-Shooters. Wenn ihr *Lylat Wars* alias *Star Fox 64* gespielt habt, dürftet ihr mit einigen der Neuerungen aus *Star Fox 2* schon vertraut sein: Der Mehrspielermodus etwa erlaubt darin das Zocken mit Freunden per Splitscreen. Der All-Range-Modus lässt euch in manchen Abschnitten euren Arwing-Flieger frei durch ein Gebiet steuern, anstatt wie in Teil 1 ausschließlich auf „Schienen" durch einen Korridor zu fliegen und auszuweichen. Nintendo-Legende Shigeru Miyamoto verriet der inzwischen eingestellten Zeitschrift Nintendo Power, dass rund 30 Prozent von *Star Fox 2* in der DNA von *Star Fox 64* stecken. Insofern hätte das Ballerspiel mit dem fliegenden Fuchs im Prinzip auch ohne eigene Veröffentlichung quasi weitergelebt.

Das Spiel der 1.000 Tode

Es hat zwar mehr als 20 Jahre gedauert, doch *Star Fox 2* erschien nun tatsächlich und ganz offiziell für Nintendos Mini-SNES. Anderen Sequels bleibt ein solches Glück wohl auf ewig verwehrt. An *Prey 2*, den Nachfolger des allerersten *Prey* von 2006, werdet ihr wohl niemals Hand anlegen dürfen. Das von Arkane Studios entwickelte *Prey* aus dem Jahr 2017 hat mit der damaligen Arbeit von Entwickler Human Head Studios bis auf den Namen, das Science-Fiction-Setting und das Ballern so gut wie nichts gemeinsam.

Prey 2 war wie sein Vorgänger als First-Person-Shooter geplant. Ihr hättet – anders als im linea-

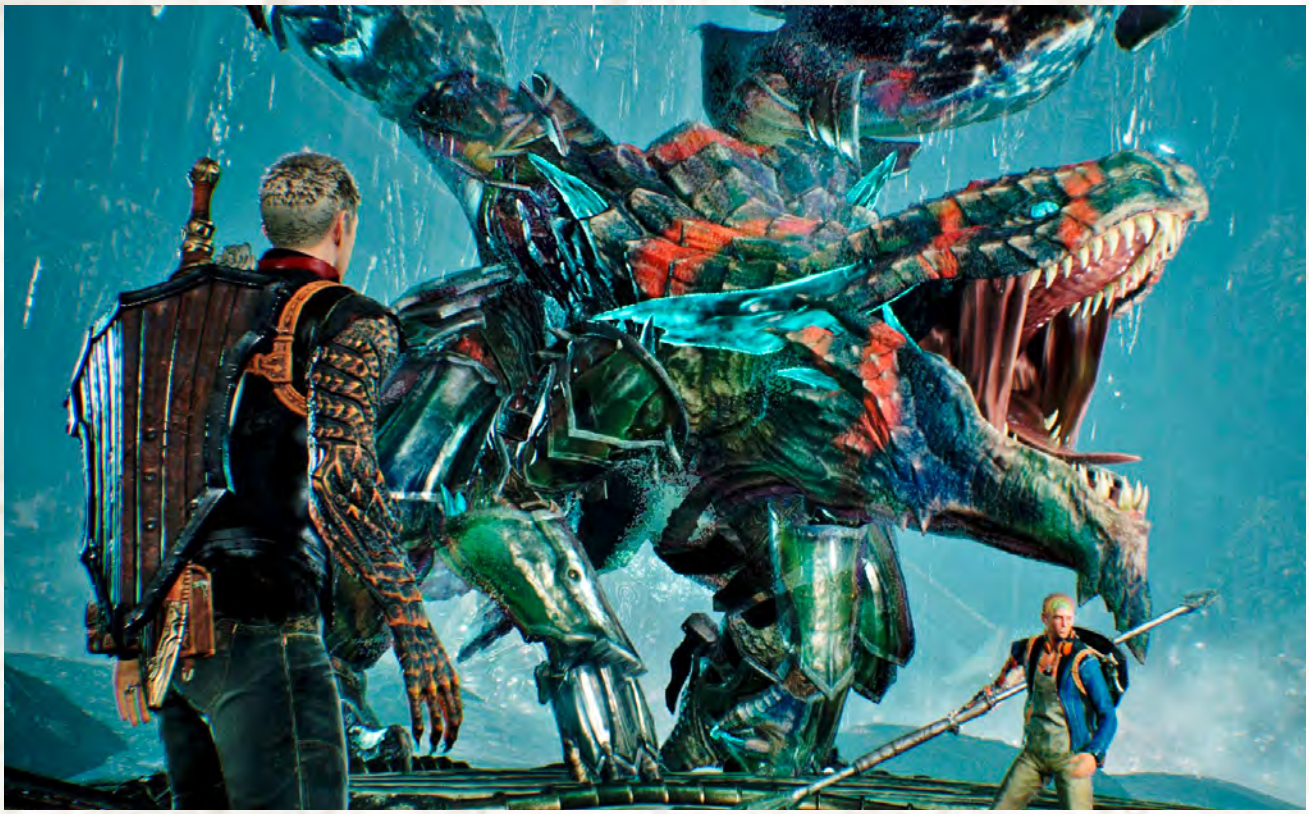


Bis auf Konzeptzeichnungen und ein kurzes Teaser-Video zur Beta-Anmeldung ist von der Welt von *Fallout Online* nichts erhalten geblieben.

ren Erstling – eine offene Alien-Welt namens Exodus erforscht. Für die Spielwelt war die Umsetzung des astronomischen Phänomens der gebundenen Rotation geplant. Die Eigendrehung eines Himmelskörpers, der einen anderen umkreist, ist bei der gebundenen Rotation nicht unabhängig, sondern an die Umlaufbahn dieses anderen Himmelskörpers gekoppelt. Somit hätten sich die drei großen Städte in *Prey 2* (Locktown, The Bowery und Undercity) jeweils in einem Dauerzustand von Tag, Dämmerlicht und Nacht befunden. In der Rolle von Kopfgeldjäger Killian Samuels wären moralische Entscheidungen für euch an der Tagesordnung gewesen, so wie man es zum Beispiel aus Biowares *Mass Effect*-Reihe kennt. Später im Spiel sollte dann die unheilvolle War Sphere erscheinen, ein zerstörerisches Raumschiff der mysteriösen Rasse der Keeper. Diese Aliens haben es auf die Zerstörung der Welt abgesehen, was natürlich ausgerechnet ihr verhindern solltet. Von den Entwicklern war vorgesehen, dass man diese Aufgabe nicht allein bewältigen muss. Auf Exodus sollte der Spieler quasi zufällig Domasi „Tommy" Tawodi begegnen, dem Helden aus dem Vorgänger.

Am Ende von *Prey 2* hätte euch ein ziemlich abgefahrener Twist erwartet. Spoiler-Warnung also – zumindest irgendwie: Killian und Tommy sollten sich im finalen Level einen Weg durch die War Sphere ballern. Kurz vor dem Schluss holt euch die bittere Wahrheit ein. Ihr betretet einen Raum voller Leichen, die euch verblüffend ähnlich sehen. Kein Wunder, denn es sind eure Klone. Ihr wart schon mal hier – und seid hier gestorben, wieder und wieder. Nach jedem Tod erwacht Killian in seinem Apartment, jeder Erinnerung an das Ableben und die Wiederauferstehung beraubt. Euer Bewusstsein gelangt nach dem

Das Free2Play-Projekt *Fable Legends* hat 75 Millionen US-Dollar verschlungen, bevor Microsoft es letztlich doch einstellte.



Das Action-Spiel *Scalebound* wurde eingestampft. Dennoch hat Microsoft den Markenschutz jüngst im Mai 2017 verlängert. Kommt das Spiel irgendwann vielleicht doch noch?

Tod immer wieder sofort in einen neuen Klon. Ganz zum Schluss sollte es euch tatsächlich gelingen, die War Sphere zu zerstören und zu flüchten. Alles sieht nach Friede, Freude, Eierkuchen aus. Killian gründet auf der Erde eine Familie und stirbt friedlich in hohem Alter, nur um dann, zu eurem großen Schock, in einem neuen Klonkörper zu erwachen. Das war schon eine sehr coole Design-Idee.

Wenn ihr das 2017er *Prey* gespielt habt, dürfte euch die Nummer mit dem Ohne-Erinnerung-im-Apartment-Aufwachen übrigens ziemlich bekannt vorkommen. Doch trotz des spannenden Konzepts schaffte es *Prey 2* nie in den Handel. Der Grund ist laut Bethesda-Vizepräsident Pete Hines relativ simpel: „Ehrlich, es ist nicht so kompliziert", verriet er im Rahmen der QuakeCon 2016. „*Prey 2* kam an einen Punkt, an dem es sich nicht zu dem formte, was wir wollten. Da schien es keinen klaren Pfad zu geben, um dahin zu gelangen, wo *Prey 2* für uns hinführen sollte. Wir entschieden, dass es das Beste ist, nicht mehr weiterzumachen. Und das war's."

Stillgelegte Hügel

Im Vorfeld selbst ausprobieren durfte man das ursprüngliche *Prey 2* jedoch nie. Anders verlief es bei der Horror-Fortsetzung *Silent Hills* von Konami – zumindest in gewisser Hinsicht anders. Denn die mysteriöse Anspielprobe aus dem Jahr 2014 hatte in Sachen Gameplay letztlich nichts mit der Erfahrung zu tun, die das finale Spiel liefern sollte. Seinerzeit wusste niemand, dass sich hinter *P.T.* nur ein spielbarer Teaser verbirgt. Stattdessen wurde es vorab als neues Produkt vorgestellt, entwickelt von 7780s Studios. Doch es stellte sich heraus, dass es dieses Studio gar nicht gibt und der Titel *P.T.* lediglich für „Playable Teaser" steht. Inzwischen hat Sony die im Jahr 2014 veröffentlichte Demo längst wieder aus dem Playstation Store gelöscht. Bei Ebay und Co. gab es Konsolen mit installiertem *P.T.* zeitweise für 1.000 Dollar und mehr im Angebot.

In der Ego-Perspektive erkundet ihr in *P.T.* einen Korridor in L-Form, den ihr in einer ewigen Schleife immer wieder durchstreift. Jedes Mal, wenn ihr wieder am „Anfang" rauskommt, hat sich das Horrorszenario leicht verändert: Auf einmal krabbeln an einer Wand Kakerlaken entlang, plötzlich klingelt ein Telefon. Von der Decke baumelt wie aus dem Nichts ein Kühlschrank und Blut tropft auf euch herab. Und was war das – ein Babyschrei? Im Waschbecken erscheint ein gruselig entstellter Fötus – *Eraserhead* von David Lynch lässt grüßen. Ein nie enden wollender Albtraum, der von der verstörenden Atmosphäre und kryptischen Rätseln lebt. Nach dem finalen Puzzle folgt die unerwartete Auflösung: Das digitale Ebenbild von *The Walking Dead*-Star Norman Reedus läuft über eine düstere Straße, Nebel hüllt die gespenstische Landschaft ein und die ikonische *Silent Hills*-Melodie ertönt.

Mit *Silent Hills* wollten euch Regisseur Guillermo del Toro (*Hellboy, Pans Labyrinth, Pacific Rim*) und Entwickler-Ikone Hideo Kojima eine schaurig-schöne Rückkehr ins neblige Städtchen des Spiels bescheren – eigentlich. Doch Konami versetzte dem Projekt im Jahr 2015 den Todesstoß. Viele Fans waren angefressen – genau wie del Toro, der 2016 eine klare Botschaft twitterte: „Fuck Konami. Dass Konami *SH* nach *P.T.* gecancelt hat, ist eine der schwachsinnigsten Sachen, die ich je miterlebt habe."

Auch Norman Reedus ist traurig über die Stilllegung der stillen Hügel, hat aber Hoffnung. Der Serienstar meint, es sei vom Schicksal gewollt, dass del Toro, Kojima und er zusammenarbeiten. Tatsächlich machen Reedus und Kojima im mysteriösen *Death Stranding* wieder gemeinsame Sache. Normans Alter Ego nimmt darin eine zentrale Figurenrolle ein. Selbst das digitale Abbild von Regisseur del Toro soll im finalen Spiel auftauchen. Warten wir es ab, denn noch gibt es für *Death Stranding* keinen Erscheinungstermin.

Ein verstrahltes Online-RPG

Dasselbe Schicksal, das *Silent Hills* beschieden war, ereilte auch *Fallout Online*. Teil 1 und 2 der postapokalyptischen Rollenspielreihe erschienen seinerzeit bei Interplay. Doch im Jahr 2007 stand das Unternehmen kurz vor dem Bankrott. Um Gläubiger auszuzahlen, verkaufte das Unternehmen in seiner Not die *Fallout*-Rechte an Bethesda. Nur die Lizenzen für die alten Serienteile

KEINE PLATTFORM: GECANCELTE VIDEOSPIELKONSOLEN

Viele von euch haben sicherlich eine Konsole zu Hause, ganz gleich ob nun aus Sonys Playstation-Reihe, Microsofts Xbox-Serie oder eines der vielen Nintendo-Modelle (zu Recht!). Die folgenden Maschinen haben im Gegensatz dazu jedoch nie das Licht der Weltöffentlichkeit erblickt.

ACTION GAME MASTER (1991)

Das Konzept klingt genial: Eine portable Konsole, die Spiele für alle angesagten Plattformen abspielt. Der Action Game Master von Active Enterprises sollte Spiele für NES, SNES, Sega Genesis und sogar CD-ROM-Titel abspielen. TV-Tuner, 3.2-Inch-LCD-Screen, eingebautes Batterieladegerät und Zigarettenanzünder-Adapter fürs Auto inklusive. In der Theorie vielversprechend, doch schon der Entwurf sah extrem klobig aus – tragbar wäre dieser Klotz eher weniger gewesen. Außerdem wären die Kosten für ein solches Gerät damals wohl extrem hoch ausgefallen.

INDREMA L600 (2001)

Lange vor der All-in-one-Entertainment-Zentrale Xbox One schickte sich die L600 an, das ultimative Multimediazentrum im Wohnzimmer zu etablieren. Das Medientalent sollte zugleich CD- und DVD-Player, MP3-Speicher, Web-Browser und Videorekorder sein. Multimedia-Funktionalität mag bei heutigen Konsolen nichts Besonderes mehr sein, damals war es aber ein noch nicht da gewesenes Konzept. Außerdem attraktiv: Die Konsole mit Linux-Betriebssystem sah ein Open-Source-Modell vor. Sprich, ihr hättet leicht auf die Spiele-Software zugreifen und an ihr Änderungen vornehmen dürfen. Für das ambitionierte Projekt kam leider nicht genug Geld zusammen und so blieb es der Menschheit verwehrt.

SEGA VR (1993)

Heutzutage ist die virtuelle Realität in aller Munde und Hersteller wie Sony pushen die Technologie enorm. Doch Sega hatte schon im Jahr 1993 ein Virtual-Reality-Eisen im Feuer. Ursprünglich plante das Unternehmen eine Heim- sowie eine Arcade-Ausgabe. Am Ende veröffentlichte man nur Letztere, der Release einer Konsolenversion für zu Hause kam nie zustande. Angeblich da man befürchtete, die Erfahrung könnte für Nutzer zu realistisch sein und es könnte bei hektischen Bewegungen zu Verletzungen kommen. Wahrscheinlich spielten aber auch die von Testern festgestellten Nebeneffekte eine Rolle – auftretende Kopfschmerzen und Motion Sickness. Ein Problem, mit dem übrigens auch Nintendos im Jahr 1995 erschienener Konsolenflop Virtual Boy zu kämpfen hatte.

SNES CD (1993)

Kaum ein Projekt hat die Spielewelt, wie wir sie heute kennen, so geprägt wie das Super Nintendo CD-ROM System. Nintendo und Sony wollten in den 1990er-Jahren in Zusammenarbeit ein CD-Zusatzgerät für das modulbasierte, extrem beliebte SNES auf den Markt bringen. Doch es kam zu vertraglichen Unstimmigkeiten zwischen den beiden Unternehmen, sodass aus dem von Ken Kutaragi entwickelten Projekt nichts wurde. Zumindest nicht in dieser Form. Während Nintendo schließlich Philips beauftragte, das CD-Zusatzgerät zu entwerfen, kündigte Sony sein eigenes CD-Konsolenprojekt an: die Playstation. Der Rest ist Gaming-Geschichte. Übrigens tauchte im Jahr 2015 ein seltener Prototyp der „Nintendo-Playstation“ auf (eines von gerade mal 200 Exemplaren!), das CD-Laufwerk war aber nicht funktionsfähig. Der Ingenieur und Konsolen-Modder Ben Heck hat es inzwischen jedoch geschafft, die Rarität zum Laufen zu bringen.

Das SNES-Modul von *Star Fox 2* sollte mit einem Super-FX-Chip ausgestattet werden, der noch mal mehr Leistung als der des Vorgängers versprach.

– zumindest zeitlich begrenzt – und das MMORPG-Projekt *Fallout Online* blieben noch bei Interplay.

Das ambitionierte Online-Spiel von Entwickler Masthead Studios trug den Codenamen *V13*, kurz für *Vault 13*. Teile des Spiels hätten wohl in Kalifornien gespielt, denn dort befindet sich *Vault 13* in *Fallout* und in dessen Nachfolger. Frühe Concept-Art-Entwürfe lassen vermuten, dass *Fallout Online* in einer Reihe größerer Städte überall in den USA gespielt hätte. Die Artworks zeigen zerstörte Metropolen mit Nuka-Cola-Werbeschildern und riesige, mutierte Spinnen in trostloser Einöde.

Doch irgendwann erging es dem Projekt wie dem postapokalyptischen Wasteland in der Serie: Es lag in Schutt und Asche. Das lag daran, dass im Jahr 2009 die Rechte von Interplay an *Fallout Online* ausliefen. In einem Gerichtsprozess gewann Bethesda dann im Jahr 2012 schließlich sämtliche Rechte an allem, was mit *Fallout* zu tun hat.

MMORPG-Fans geben nach der Einstellung des Interplay-Projekts die Hoffnung aber nicht auf. Immerhin hat Bethesda schon mal eines seiner größten Rollenspiel-Franchises als Online-Variante herausgebracht: *The Elder Scrolls Online*, das im Juni mit *Summerset* bereits seine zweite Erweiterung spendiert bekommt. Aktuell arbeitet der Publisher laut *Fallout*

4-Game-Director Todd Howard an drei „großen, verrückten Projekten, die anders sind als alles, was wir zuvor getan haben." Doch da Bethesda ja schon erfolgreiche *Fallout*-Spiele veröffentlicht und mit seinem Online-Rollenspiel noch weiterhin gut zu tun hat, macht die Aussage von Howard leider nur wenig Hoffnung auf ein zeitnahes Erscheinen eines eventuellen Multiplayer-Spiels im *Fallout*-Universum.

In *Prey 2* hättet ihr unter anderem mit Raketenschuhen durch die Alien-Welten springen und schweben können.

Unglückszahl 1313?

Auch ein anderes, extrem populäres Universum hat vielleicht für immer einen hellen Stern am Spielehimmel verloren. Für viele Gamer ist *Star Wars: Knights of the Old Republic* von Bioware das ultimative Lizenzspiel aus George Lucas' „galaxy far, far away". Neben dem fantastischen Rollenspiel lässt aber noch ein weiterer Titel Fanherzen höherschlagen – und das obwohl dieser nicht einmal erschienen ist. Die Gameplay-Demos von LucasArts' *Star Wars 1313* haben Spieler und Journalisten gleichermaßen begeistert: Die spektakuläre und stylish inszenierte Deckungs-Shooter-Action, wie sie auch bei *Gears of War* oder *Uncharted* zu finden ist, sah einfach umwerfend aus. Doch besonders das Drumherum fesselte: In *Star Wars 1313* solltet ihr ursprünglich einen namenlosen Kopfgeldjäger spielen, der in der Unterwelt von Coruscant sein Unwesen treibt. Aus George Lucas' Prequel-Filmen kennt man nur die prunkvolle Seite des Planeten, der als Regierungssitz der Galaktischen Republik (und später des Imperiums) dient. Doch es gibt noch eine andere Welt darunter. Level 1313 beherbergt die Armen, die Gebeutelten und die Zwielichtigen. Artworks zum Spiel zeigten um brennende Droiden versammelte 1313-Bewohner, spärlich bekleidete Twi'lek-Frauen unter grellen Neonlichtschildern und schädeltätowierte Kleinkriminelle beim Geschäftemachen. All das versprach einen spannenden Ausflug in eine düstere Facette des „Expanded Universe", also des erweiterten Universums von *Star Wars*.

Welche Richtung der Titel genau einschlagen sollte, war den Machern bei LucasArts lange selbst nicht klar. Zeitweise malte man sich ein Spiel wie *Knights of the Old Republic* aus, also ein Rollenspiel mit relativ offener

FASHIONABLY LATE: SPIELE, AUF DIE IHR SCHON EWIG WARTET

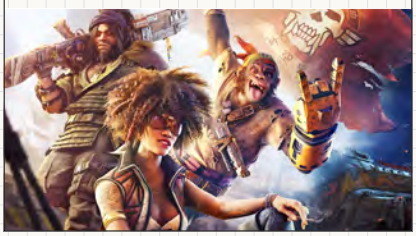
Manche Spiele brauchen extrem lange, um auf den Markt zu kommen, wie etwa das mäßige *Duke Nukem Forever*, das mit einer Entwicklungszeit von 14 Jahren eine gefühlte Ewigkeit bis zum Release brauchte. Wir stellen weitere Vertreter vor, die euch schon seit Jahren hinhalten.

HALF-LIFE 3

Die aktuellste Neuigkeit aus der Welt von *Half-Life*: Valve hat 19 Jahre nach Veröffentlichung einen Patch für *Half-Life 1* herausgebracht. Was kann man noch über *Half-Life* sagen? Die Welt liebt Teil 1 und 2, Teil 3 wurde jedoch nie offiziell angekündigt. Nach den zwei Hauptspielen und den gelungenen Erweiterungen des storybasierten Alien-Shooters warten wir alle sehnlichst darauf, als Brillenträger Gordon Freeman wieder das Brecheisen zu schwingen und Jagd auf Headcrabs sowie anderes Alien-Getier und auf böswillige Feinde zu machen. Natürlich um dabei vielleicht ab und zu dem mysteriösen G-Man über den Weg zu laufen. Eine offizielle Bestätigung, dass *Half-Life 3* in Entwicklung ist, geben uns Gabe Newell und seine schweigsamen Kollegen von Valve bis heute nicht. Warten auf Godot? Wohl eher Warten auf Gordon.

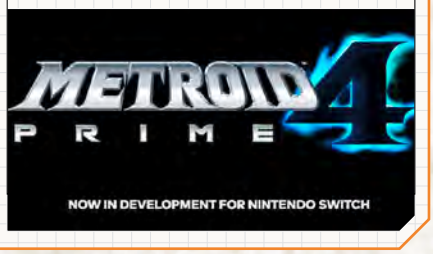
BEYOND GOOD & EVIL 2

Mit *Beyond Good & Evil* erschien 2003 ein ungewöhnliches Action-Adventure, dem der große kommerzielle Erfolg jedoch verwehrt blieb. Dafür feierten die Kritiker das Spiel rund um die Journalistin Jade und ihre Aufdeckung einer Verschwörung. Nachdem Ubisoft im Jahr 2008 offiziell einen Nachfolger ankündigte, hörte man lange nichts mehr davon – von gelegentlichen geleakten Artworks und typischen „Wir arbeiten noch dran"-Aussagen einmal abgesehen. Auf der E3 2017 gab es dann die Überraschung: Die Franzosen zeigten neben einem neuen Trailer auch Gameplay-Szenen aus *Beyond Good & Evil 2*. Es spielt vor dem Erstlingswerk, verfolgt einen Open-World-Ansatz und bietet mit Blick auf die ersten Spielszenen wohl eine ganz andere Erfahrung als Teil 1. Eine Umsetzung für die Switch ist sehr unwahrscheinlich. Wir sind aber trotzdem gespannt!



METROID PRIME 4

Es gibt nicht wenige Menschen, die *Metroid Prime* von Nintendo für eines der besten Videospiele aller Zeiten halten. Der Gamecube-Titel überführte das brillante 2D-Gameplay der *Metroid*-Reihe erstmals auf eine geniale Art und Weise in eine 3D-Welt. *Metroid Prime 3* erschien im Jahr 2007, danach wurde es still. Obwohl Nintendo Teil 4 nie offiziell angekündigt hatte, war eigentlich klar, dass man die populäre Reihe irgendwann fortsetzen würde. Auf der E3 2017 wurden die Gebete der *Prime*-Fans erhört und das neue Weltraumabenteuer um die Heldin Samus Aran angekündigt. Zwar nur per Teaser-Trailer, der lediglich ein Logo zeigt, aber das reichte schon, um die Fans in Ekstase zu versetzen. Wer das neue Spiel entwickelt, ist weiterhin unbekannt. Den letzten Gerüchten zufolge soll Bandai Namco diesmal am Drücker sein.



Die Rätsel in *P.T.* sind mysteriös und tendieren dazu, undurchschaubar zu sein. Lachendes Baby und klingelndes Telefon, anyone?

Welt. Zuletzt sah dann aber alles nach einem eher linearen Action-Adventure aus. Im Laufe des Entwicklungsprozesses griff George Lucas selbst ein. Er ordnete beispielsweise an, den namenlosen Protagonisten aus den frühen Konzepten gegen einen weitaus bekannteren Kopfgeldjäger auszutauschen. Ihr hättet demnach als Boba Fett höchstpersönlich Level 1313 erkundet. Doch dazu kam es leider nie.

Wer schon mit den *Star Wars*-Filmen *Episode 7: Das Erwachen der Macht*, *Episode 8: Die letzten Jedi* und *Rogue One: A Star Wars Story* unter der Fuchtel von Disney nicht mehr ganz glücklich wurde, ärgert sich als Spielefan erst recht über das Verhalten des Megakonzerns: Nachdem man die *Star Wars*-Lizenz in der Tasche hatte, stampfte Disney alle Games rund um die Sternenkrieg-Saga, die sich damals in Entwicklung befanden, ein. Darunter eben auch das erstmals auf der E3 2012 präsentierte *Star Wars 1313*.

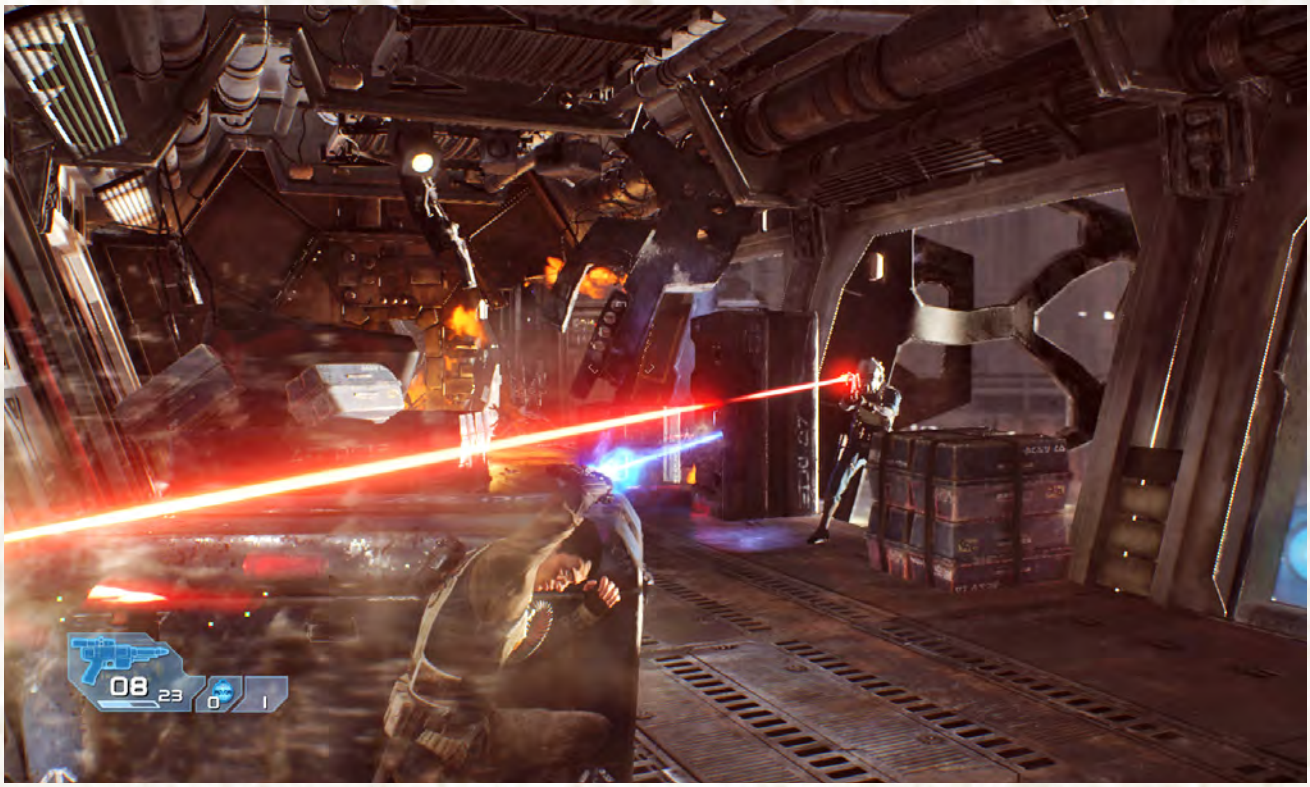
Doch damit sollte die Trauergeschichte nicht enden. Denn nachdem EA im Jahr 2013 die Exklusivrechte für alle *Star Wars*-Videospiele bei Disney erworben hatte, setzte man Visceral Games, die Schöpfer von *Dead Space* und *Dante's Inferno*, an ein neues Abenteuerspiel im Universum von Luke Skywalker. Der Synchronsprecher von Darth Vader und Co., Nolan North, der auch Nathan Drake in *Uncharted* seine Stimme leiht, hat 2015 auf der MetroCon von dem Visceral-Projekt erzählt. Er berichtete, dass das Spiel in „dieselbe Richtung" wie *Star Wars 1313* und auch *Uncharted* gehe. Ein neuer Silberstreifen am Horizont? Zumindest nicht in naher Zukunft, denn im Oktober 2017 wurde Visceral Games von EA eingestampft. Im Zuge dessen kündigte der Chef der EA Worldwide Studios Patrick Söderlund an, dass man massive Änderungen am Spielkonzept vornehmen und es zu einem Titel umbauen würde, den Spieler über einen längeren Zeitraum genießen können. Die Entwicklung übernimmt seitdem EA Vancouver und das Warten geht weiter.

Eine Welt der nie erzählten Geschichten

Nicht nur die Storys gecancelter Spiele sind eine spannende Sache für sich. Da wären beispielsweise auch noch die Games, die letztlich ganz anders veröffentlicht wurden, als sich das die Entwickler ursprünglich vorgestellt hatten. Wusstet ihr zum Beispiel, dass *Diablo*-Erfinder David Brevik die Teufelshatz ganz zu Beginn mit einem rundenbasierten Kampfsystem ausstatten wollte? Heute ist das undenkbar. Oder dass *Fallout 3* ursprünglich von den *Icewind Dale*-Erfindern Black Isle Studios unter dem Codenamen *Van Buren* entwickelt werden und ähnlich wie in *Fallout: New Vegas* in der Gegend um den Hoover Dam spielen sollte, bevor Interplay das Projekt einstellte und die Rechte an Bethesda verkaufte?

Wenn ihr das nächste Mal den Abspann eines Spiels seht, denkt immer daran: Das, was ihr erlebt habt, ist das Resultat des Zusammenwirkens unzähliger Faktoren. Ein fertig entwickeltes und vor allem veröffentlichtes Spiel mag eine schwache, eine befriedigende oder sogar eine fantastische Geschichte erzählen. Aber manchmal sind die spannendsten Storys eben immer noch die, die sich hinter den Kulissen bei der Entwicklung abspielten.

Nils Osowski, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Viktor Eippert

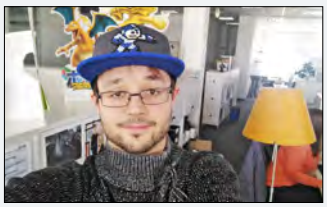


Das von vielen Spielern sehnlichst erwartete *Star Wars 1313* sollte eigentlich mit der einst von George Lucas geplanten TV-Serie *Star Wars: Underworld* gekoppelt werden.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

HALLO, ICH BIN DER ALTE



Ja nanu? Was macht denn der Lukas hier? Und wo ist der Johannes hin? Fragen über Fragen – auf die es hier für euch die Antworten gibt!

So, irgendwann muss es aber auch mal gut sein: Nachdem das mehrmonatige Projekt „Community-Rubrik unter Johannes' Schirmherrschaft" mit Pauken und Trompeten gescheitert ist, nehme ich jetzt wieder selbst das Zepter in die Hand! Ab sofort herrscht hier ZUCHT und ORDNUNG! Und Johannes kann sich wieder der Aufgabe widmen, die er am besten kann: Uns in der Redaktion mit seiner sympathischen Naivität die Zeit vertreiben und Kaffee kochen!

... nein, das war natürlich Quatsch. Johannes macht seine Aufgabe prima und hat den Community-Seiten seinen ganz eigenen Stempel aufgedrückt. Allerdings fällt er krankheitsbedingt für einige Wochen aus, sodass ich in dieser Ausgabe – und je nachdem, wann er wieder arbeiten kann, also eventuell auch noch in der kommenden – temporär wieder in meine Rolle als Community-Papa und Leserbrief-Onkel schlüpfe. Und ich muss sagen, diese Aufgabe bereitet mir nach wie vor große Freude!

Allerdings ist mir bei meinem Wiedereinstieg in diese Rubrik eine Frage nicht aus dem Kopf gegangen: Wie wichtig ist es eigentlich für euch, liebe Leser, die bestimmten Bereiche im Heft mit spezifischen Köpfen verknüpft zu sehen? Sind Persönlichkeiten im Heft für euch also ein Faktor oder irrelevant? Das Frage ich auch mit Blick auf ehemalige N-ZONE-Instanzen wie Ben Kegel, Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Tom Eder und Christoph Kraus, die uns im Laufe der vergangenen Jahre verlassen haben.

Schreibt mir doch eure Meinung dazu! In der kommenden Ausgabe setzt sich Johannes oder ich mich dann mit den Antworten auseinander – ist ja egal, wer von uns beiden. Oder etwa doch nicht? **Euer Lukas**

LESERPOST: EIN SPLATOON-KÜNSTLER MELDET SICH ZU WORT

Meine kurzzeitige Rückkehr in die Interaktiv-Rubrik wird mir mit zahlreichen Leser-Kunstwerken versüßt – etwa mit dem von Les!

Hallo allerseits!
Sei gegrüßt Johannes und herzlichen Glückwunsch (nachträglich) zum Einjährigen! Auch einen herzlichen Gruß natürlich an die übrige Redaktion von einem langjährigen Leser. Abseits von einem Retrorätsel habe ich nie von mir hören/lesen lassen. Hiermit schicke ich euch ein *Splatoon*-Artwork, das ich vor geraumer Zeit gezeichnet und mit COPIC-Markern koloriert habe – es ist sicher kein Meisterwerk, aber den Versuch war es wert. :D Ich denke, der Zeitpunkt ist so relativ kurz nach dem Reveal von *Super Smash Bros.* für Switch und den Inklingen im dazugehörigen Teaser, die im Spiel als Kämpfer einen Auftritt haben werden, ganz gut. Macht mit dem Bild, was ihr wollt. Was denkt ihr eigentlich zu *Super Smash Bros.*? Wird es sich hierbei um einen Port von *Super Smash Bros.* für Wii U/3DS handeln – ergänzt um die Inklinge und einen Link, der vermutlich eher auf dem Design aus *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* beruht – oder um einen vollständig neuen Teil der Serie? Mit freundlichen Grüßen,
Les

LUKAS: Grüß dich, Les! Ist das eine Kurzform, ein Spitzname, oder heißt du tatsächlich so? Auf jeden Fall spannend! :-) Vielen lieben Dank für dein Bild! Du magst es nicht für ein Meisterwerk halten, wir hier im Büro sind aber ziemlich angetan davon – immer wieder beeindruckend zu sehen, was für künstlerisches Talent in unseren Lesern schlummert. Und du hast recht, es passt perfekt zur Ankündigung des neuen *Super Smash Bros.*! Du merkst: ich schreibe „neu", denn ich bin mir ziemlich sicher, dass es sich nicht um einen Port der Wii-U-Fassung handeln wird. Ich denke aber auch nicht, dass alles über den Haufen geworfen wird. Stattdessen erwarte ich mir ein Spiel, das auf derselben Engine basiert und zahlreiche derselben Inhalte aufweist, aber spielerisch so viele Änderungen mit sich bringt und dermaßen viel neuen Content enthält, dass es eben trotzdem viel mehr ist als nur ein erweiterter Port; im Grunde also das, was Nintendo auch mit *Splatoon 2* gemacht hat. Hey, und damit schließt sich der Kreis thematisch wieder! Was meinen die anderen Leser? Wird das Switch-*Smash Bros.* ein Remake oder ein gänzlich neues Spiel?

L • • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEW

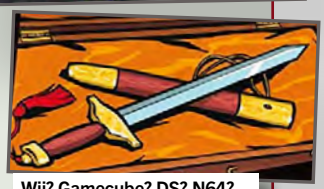
DAS GROSSE Wii-U-GEWINNSPIEL AUS 04/18 ...

... lösen wir in der kommenden Ausgabe auf. Wir bedanken uns aber schon einmal für die zahlreichen wahnsinnig kreativen Einsendungen!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Errätet, um welches gesuchte Spiel es sich dabei handelt!

Im letzten Monat berichtete Johannes, dass „nur" 17 Leute die richtige Lösung zum gesuchten Cover einsendeten – für diese Rubrik tatsächlich ein geringer Wert. Nun, die mageren Zeiten sind vorbei: Diesmal waren es stolze 43 (!) korrekte Antworten, die bei uns eintrudelten! Haben euch Johannes' mahnende Worte motiviert? Oder war das Rätsel zu einfach? Die richtige Lösung lautet auf jeden *Fall Holy Magic Century*! Das leider gar nicht mal so gute Abenteuer erschien für das N64 und war eines von nur sehr wenigen Rollenspielen, die überhaupt für Nintendos 64-Bit-Konsole erschienen sind. Unsere per Zufall ausgeloste Gewinnerin ist diesmal **Stefanie Penk** – herzlichen Glückwunsch! Dein Überraschungspaket ist schon auf dem Weg zu dir! Ebenfalls richtig erkannt wurde das Cover von folgenden Lesern: **Werner Linzmeier, Andi Hammerl, Stefan Stelzer, David Wrase, Niklas Witte, Florian Witte, Patrick Rosenberger, Jessica Lobe, Bernd Marquard, Amir-Oliver Tabba, Sascha Vennemann, Marc, Rebekka Sift, Armin Bettini, Lars Detert, Wadim Paul, Stefanie Kangler, Andreas, Steven Stan Graß, Frank Unfried, Wolf-Dieter Lenz, Kjell Prochnow, Adrian Gratzl, Marc-Philip Junge, Andreas Lieb, Pascal Engels, Rene Graßmair, Felix, Michael Kletzing, Moritz Müller, Patrick Kotyla, Marcel Helfmeier, Rob VanSchwarzwald, Patrick Kleine, Dexter Schlossnagel, Leonid Driediger, Antonys Beutelschieß, Carina Abel, Danny Regener, Larissa Dossow, Christian Deckert** und **Stephanie Sonntag**.



Wii? Gamecube? DS? N64? Auf welcher Konsole ist wohl dieses Spiel hier erschienen?

Welches Spiel suchen wir diesmal? Schickt uns eure Antwort bis zum **26. April 2018** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 04/2018 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Jössers, kaum steht er wieder am Community-Ruder, da verbockt es Lukas auch schon gehörig! In seinem Test zu *Kirby Star Allies* macht er aus dem Traditions-Boss Kracko – das ist die Blitz-begeisterte Wolke – kurzerhand Krock. Da hat wohl jemand zu viel *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* gespielt, oder? Nein, denn die darin enthaltenen Baumwesen heißen Krogs, nicht Krocks – aber diesen Fehler heben wir uns fürs nächste Mal auf. Danke an Alexander Streblow für den Hinweis!

• Auf Seite 87 behaupten wir im Rahmen des Wii-U-Gewinnspiels, dass dem zweiten Platz ein Amiibo beiliegt. Tatsächlich handelt es sich dabei aber nur um eine Sammelfigur. Da stecken doch bestimmt die Illuminaten dahinter! Was, diesen Running Gag hat Johannes abgeschafft? Verdammt! Trotzdem Danke an Johannes Albers für den Fehler-Hinweis.

• Leser Backpfeife (schöner Nickname!) weist auf den Schreibfehler „Massenmakt" auf Seite 18 hin. Allerdings: Wir konnten ihn nicht finden! Hast du dich vielleicht bei der Seite geirrt? Ist das hier etwa gar eine … Fehler-Inception?

• Der „Gespielt"-Button bei *Meisterdetektiv Pikachu* ist fälschlicherweise mit einem Switch-Emblem versehen – anstatt mit jenem des 3DS, denn nur dort erscheint der Titel. Danke an Jan-Eric Held!

• … und einen Fehler haben wir noch selber entdeckt. Beim Cover-Raten trennen wir die Namen von Jan Juchem und Patrick Kunstmann fälschlicherweise mittels eines Punktes anstatt eines Kommas. Uiuiuiuiui, wie peinlich! Das ist ein Fehler. der darf einfach nicht passieren!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Lukas ist wieder im Community-Einsatz und bekommt gleich einmal die Mütze verpasst!

LESERPOST: EDELGARDS PIKACHU-KUNSTWERK

N-ZONE-Stammleserin – beziehungsweise Stammzeichnerin – Edelgard ist wieder einmal mit einem wirklich gelungenen Nintendo-Gemälde am Community-Start.

Einen wunderschönen guten Sonntagmorgen wünsche ich euch, liebes N-ZONE-Team!
Auch wenn ihr diese Mail wahrscheinlich erst am morgigen Beginn der Arbeitswoche lesen werdet, schicke ich euch mal wieder eine versprochene Zeichnung. :-) Ich hab da nämlich schon mal was vorbereitet! Ich hoffe sehr, sie gefällt euch – und den von Johannes geäußerten Wunsch bezüglich eines *Banjo-Kazooie*-Bildes nehme ich mir gerne zu Herzen ;-) Ich wünsche euch einen schönen Wochenstart, schöne Ostern und erholsame Feiertage!
Ganz liebe Grüße

Edelgard Reindl :-)

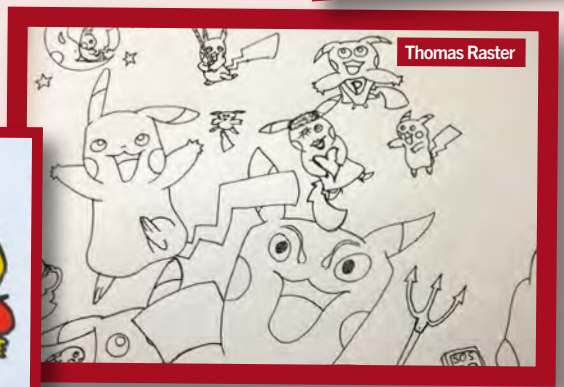
LUKAS: Servus Edelgard! Da bin ich jetzt schon eine ganze Weile raus aus dem Community-Geschäft – auf deine regelmäßigen, tollen Einsendungen kann man sich aber weiterhin verlassen :-) Vielen Dank für dein tolles Bild! Pikachu mit Detektivhut ist einfach verboten knuffig – ich finde das Spiel echt toll gelungen! Johannes freut sich schon sehr auf sein *Banjo-Kazooie*-Bild – und alle anderen hier im Büro auch! :-)

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Die Community-Seiten in dieser Ausgabe strotzen ja nur so vor Kunstwerken! Wundervoll! Einen großen Dank an alle Teilnehmer und herzliche Glückwünsche an Chiana, die in diesem Monat gewonnen hat. Für den nächsten Wettbewerb wünsche ich mir von euch, anlässlich der Spekulationen rund um das neue *Super Smash Bros.* für die Switch, ein Bild von der Spielfigur, die ihr am liebsten im Prügelspiel sehen würdet. Wie (fast) immer steht euch frei, wie ihr euer Kunstwerk umsetzen wollt – als farbiges Bild, als Bastelei oder per Kartoffeldruckverfahren? Ich freue mich über jede Zusendung! Zu gewinnen gibt es diesmal eine kleine Buntstiftbox mit Spitzer sowie Post-Its im *Nintendo Labo*-Design. Ich wünsche euch viel Erfolg und natürlich viel Spaß beim Ausleben eurer Kreativität!

Einsendeschluss ist der **26. April 2018.** Schickt mir eure Beiträge an katharina.reuss@computec.de oder auf dem Postweg zu. Achtet auf genug Licht, wenn ihr selbst ein Bild macht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt, und schießt das Foto möglichst gerade von oben, sodass es nicht perspektivisch verzerrt wird! Wenn ihr das Original einsendet, übernehme ich das Fotografieren oder Scannen. Wenn ihr eure Adresse gleich beilegt oder anfügt, kann ich euren Gewinn schneller verschicken – sie wird natürlich vertraulich behandelt. Vielen Dank für eure Teilnahme und viel Erfolg!



LESERPOST: DIE GENIALE BILDER-DREIFALTIGKEIT

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte ein Päckchen bei uns ein. Darin enthalten: Kunstwerke von Daniela, die wir euch nicht vorenthalten wollen!

Liebe Leute von der N-ZONE!
Für die tolle Arbeit, die ihr jeden Monat leistet, möchte ich mich bedanken! Dafür habe ich euch dieses kleine Bilder-Packerl geschnürt! Ich hoffe, euch gefällt's! Es sind Abzüge der Originale, ihr dürft sie deshalb gerne behalten^^ Viel Spaß damit! Schöne Grüße an die gesamte Redaktion und an alle Leser, **Daniela**

LUKAS: Hallo Daniela! Angesichts des „Packerls" habe ich fast gedacht, dass du eine stolze Vertreterin der österreichischen N-ZONE-Leserschaft bist und mich als Auslands-Österreicher schon gefreut – deine Adressangabe auf dem Packerl verrät aber was anderes :-) Nichtsdestoweniger: Wow, vielen, vielen lieben Dank für deine drei Bilder, welche wir selbstverständlich an dieser Stelle abdrucken – sie sind echt grandios gut geworden! Mario und Luigi sind ganz problemlos zu erkennen ;-) Schlechter Scherz am Rande – aber wie gesagt, vielen Dank, wir hier in der Redaktion sind alle ganz begeistert und suchen schon nach würdigen Ehrenplätzen für deine Kunstwerke!

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWI

GEWINNSPIEL ATTACK ON TITAN 2

Schon seit der griechischen Antike machen die Titanen nur Stress. Das gilt auch für die beliebte Anime-Serie *Attack on Titan*, die gerade mit dem zweiten Teil der Serien-Versoftung einen äußerst gelungenen Switch-Auftritt hinlegt. Passend dazu verlosen wir in Zusammenarbeit mit Koch Media und Koei Tecmo sowie weiteren Partnern (siehe unten) ein dickes Fanpaket, bestehend aus:

1x Attack on Titan 2 (Switch) in der limitierten Steelbook-Variante

1x Attack on Titan: Vol. 1 auf Blu-ray (in Zusammenarbeit mit KAZÉ)

1x Attack on Titan, Band 1–5 (in Zusammenarbeit mit Carlsen)

1x Attack-on-Titan-Tasse + Funko POP Figur von Levi (in Zusammenarbeit mit Elbenwald)

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen und eine Chance auf das dicke Preispaket zu erhalten, schickt uns einfach eine Mail mit Name, Adresse und dem Kennwort „Attack on Titan Gewinnspiel" an johannes.gehrling@computec.de. Einsendeschluss ist der **26. April 2018.**

Teilnahmeberechtigt sind alle Leser der N-ZONE mit Ausnahme der Mitarbeiter der teilnehmenden Partner und der Computec GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich einverstanden, dass im Gewinnfall ihre Namen abgedruckt werden.

Hach ja, damals...

Jetzt wird's nostalgisch: ~~Johannes~~ Lukas schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

LUKAS: Gar nicht so leicht, spontan in eine so auf Johannes getrimmte Rubrik einzusteigen wie diese hier! Darum spare ich mir die großen Worte und überlasse an dieser Stelle hauptsächlich unseren Lesern Watte, Julian und Robin das Wort!

Hi Johannes!

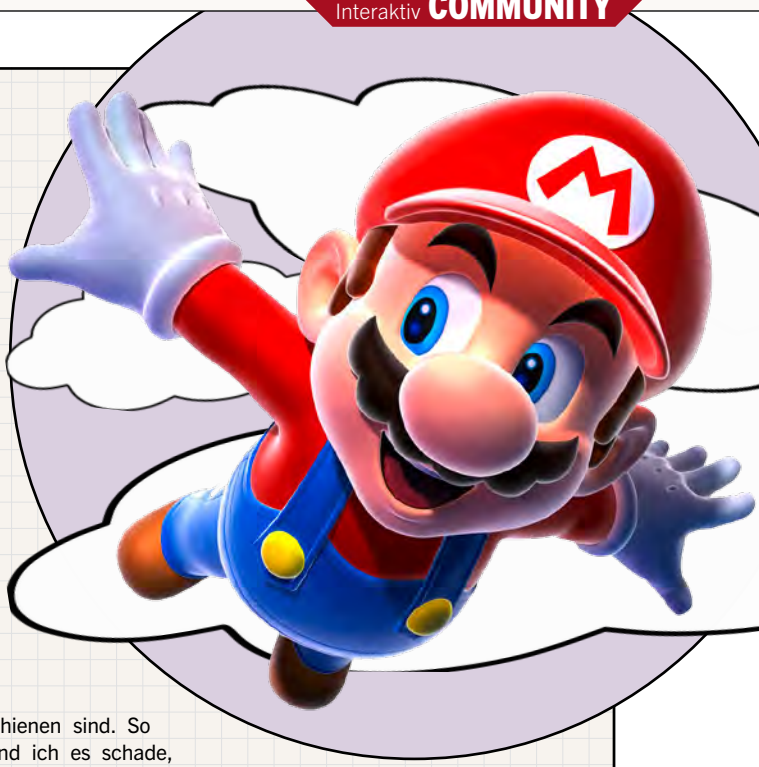
Heute will ich mal meine Eindrücke zu *Disney's Magical Quest* schildern, einem meiner absoluten Lieblings-Jump&Runs auf dem altehrwürdigen Super Nintendo, das zwar nicht die spielerische Tiefe eines *Super Mario World* erreicht, aber dennoch aus der unüberschaubaren Masse an Plattformern hervorsticht, und zwar aus folgenden Gründen: Da ist zunächst einmal der – für damalige Verhältnisse – gut inszenierte Vorspann, wenn er auch auf die Spielgrafik zurückgreift; hier hätte ich mir ein paar waschechte Zeichentricksequenzen gewünscht. Wenn wir schon bei der Grafik sind: Diese ist bei diesem Game natürlich das Salz in der Suppe. Ob ich nun an die Mode-7-Spielereien, die Wasser- und Wolkeneffekte oder das flüssige Parallaxscrolling denke: *Magical Quest* macht in jeder Hinsicht eine gute Figur. Auch die Hintergrundmusik lädt rasch zum Mitsingen ein, insbesondere das „Finsterer Wald"-Thema gehört für mich zu den besten Kompositionen, die je für ein Videospiel geschrieben wurden. Ach, und die Soundeffekte: Endlich einmal wurde das für Jump & Runs typische und daher umso penetrantere Sprunggeräusch etwas gedämpft, sodass es kaum auffällt. Ansonsten haben mich vor allem die Adventureanteile wie die Suche nach den Herzcontainern (*The Legend of Zelda* lässt grüßen) oder die versteckten Shops überzeugen können; gerade diese sind es nämlich, die dazu beitragen, dass man das Spiel auch nach einigen Wochen noch mal hervorholt. Witzige Einlagen wie der Ritt auf der Tomate und natürlich das Wechseln der Kostüme lockern das Geschehen auf und zeugen davon, dass die Entwickler die teuer erworbene Lizenz auch in Spielspaß umgemünzt haben. Anbei noch ein paar abschließende Kommentare zu den einzelnen Stages:

Wipfel: Diese wartet zweifellos mit den knuffigsten Gegnern (Frösche, Bienen etc.) auf. Darüber hinaus hat mir die Art und Weise, wie die Obermotze in Szene gesetzt werden, überaus gut gefallen; man kann es kaum erwarten, dass der jeweilige Kater Karlo-Verschnitt unter Pauken und Trompeten die Bühne betritt, wenngleich er gewöhnlich auch schnell aus dem Verkehr gezogen ist.

Auf den **Finsteren Wald** bin ich ja bereits eingegangen, es sei bloß noch erwähnt, dass die Idee mit dem Baumsaft, in dem man schwimmen kann, nicht nur grafisch und soundtechnisch einfach grandios ist …

Auch die **Feuer-Grotte** knüpft nahtlos an die meisterhafte Präsentation der ersten beiden Stages an. Selten einen atmosphärisch dichteren Lavalevel erlebt! Man hat wahrhaftig das Gefühl, als steige die Zimmertemperatur kontinuierlich an, je weiter man sich vorankämpft. So stelle ich mir die Hölle vor!

Karlos Gipfel ist meiner Meinung nach die letzte Stage, die sowohl grafisch als auch musikalisch und spielerisch zu begeistern vermag; bei den letzten beiden Levels standen die Jungs von Capcom entweder unter enormem Zeitdruck oder sie hatten bereits all ihr kreatives Pulver verschossen. Karlos Gipfel zieht allerdings noch mal alle Register und erinnert ob des Greifhakens an die Castlevania-Reihe. Und der legendäre Mode-7-Endgegner ist ohnehin in die Videospielgeschichte eingegangen.



Das **Schneetal** hinterlässt aufgrund seiner einfallslosen Optik einen faden Nachgeschmack. Das haben die Programmierer schon besser hingekriegt, beispielsweise bei *Super Ghouls'n'Ghosts*.

Karlos Burg ist zwar nicht der Oberhammer, dank seines Schwierigkeitsgrades jedoch ein würdiger letzter Level; insbesondere die Suche nach dem richtigen Weg (ohne jedem Zwischengegner ein zweites Mal zu begegnen) und die kondomartigen (!) Sprungplattformen haben bleibenden Eindruck hinterlassen; und beim Ritt auf dem fliegenden Teppich fühlt man sich an alte Gargoyle's Quest-Zeiten auf dem Game Boy erinnert, ein Spiel, wofür sich ja ebenfalls Capcom verantwortlich zeichnete.

Fazit: *Disney's Magical Quest* ist ein Jump & Run (fast) ohne Ecken und Kanten, das jedoch im direkten Vergleich zum Sega-Konkurrenten *World of Illusion* meiner Meinung nach den Kürzeren zieht. PS: Wem *Magical Quest* zu einfach erscheint, der möge es mal auf „schwierig" versuchen – wahrlich kein Zuckerschlecken! Viele liebe Grüße aus dem Land der Pralinen wünscht

Oli „Watte" Watroba

LUKAS: Hi Watte! Danke für deine tollen Schilderungen! Wie auch du fand ich *Castle of Illusion* und den Nachfolger *World of Illusion* – vor allem im Koop-Modus – am Mega Drive noch besser als *Magical Quest*. Trotzdem ein bezaubernder Hüpfspaß!

Hi Johannes und N-ZONE-Team! Jetzt muss ich doch auch mal einen kleinen Beitrag zur Hach ja-Rubrik leisten, ich war übrigens schon einmal vor nicht allzu langer Zeit mit meiner Retro-Zockerecke bei euch vertreten. Ich (Baujahr 89) habe wirklich verdammt viele schöne Momente mit Nintendos Konsolen und Spielen in der Kindheit erlebt und erlebe sie auch noch heute. In der letzten Ausgabe schrieb jemand etwas über *Dragon Quest Monsters* und da kam in mir auch direkt wieder eine schöne nostalgische Erinnerung zurück. *Dragon Quest* war damals im Westen noch ziemlich unbekannt, trotzdem hat es meinen damaligen besten Kumpel aus der Schule und mich so sehr gefesselt, dass wir es eine ganze Nacht lang gezockt haben – und das zu zweit auf dem kleinen Game Boy Color. Grafik und riesige Fernseher spielten damals halt noch keine große Rolle. Besagter Freund hatte mich auch mal aufgeheitert, indem er laut den DK Rap aus *DK64* abspielte. Warum ich traurig war, weiß ich heute natürlich nicht mehr, aber die Stimmung war danach direkt viel besser. Auch das damals völlig neue *Harvest Moon* auf dem SNES bescherte uns etliche schöne Stunden. Großartig an dem Spiel war es, alles selbst rauszufinden, beispielsweise wie man heiratet. Umso schöner, wenn man es dann geschafft hatte. Oder die unzähligen Stunden mit *Super Smash Bros.* auf dem N64 und kleinen Turnieren mit den engsten Freunden. Wir hatten so viele tolle Momente, leider würde die Aufzählung hier eindeutig den Rahmen sprengen und andere sollen ja auch noch zu Wort kommen. Macht weiter so!

Julian Krämer

LUKAS: *Dragon Quest Monsters* habe ich damals auch ziemlich gesuchtet und hole es sogar heute noch ab und an raus! Und *Harvest Moon* … oooh, ich will gar nicht wissen, wie viele Stunden ich damit verbracht habe! Danke, Julian, dass du uns an deinen Erinnerungen teilhaben lässt :-)

Heyho Johannes,
Nach dem Lesen der aktuellen N-ZONE-Ausgabe dachte ich, ich muss nun auch mal ein paar Worte zu meiner früheren Spielerfahrung loswerden. Nachdem für mich die Nintendo-DS- und Wii-Zeit die beste Spielerfahrung bot, die ich mir bis dahin vorstellen konnte, bin auch ich nicht mehr ganz zufrieden mit den Spielen, die aktuell erscheinen oder während der Wii-U-Ära erschienen sind. So fand ich es schade, dass es auf der Wii U kein weiteres *Super Mario Galaxy* gab, denn ein Teil in HD-Grafik hätte der Serie schon gut getan. Umso enttäuschter war ich danach wegen der Ankündigung von *Super Mario 3D World*, da der 3DS-Teil damals bloß als Tech Demo für den 3D-Effekt fungieren sollte. So war damals zumindest die Aussage von Nintendo. Deshalb habe ich nicht verstanden, dass man das gleiche Spielprinzip auch noch auf die Wii U bringen musste, anstatt einen *Galaxy*-Titel zu bringen, der von HD profitiert hätte. Soweit mal zu meinen Retro-Erfahrungen und bisherigen Hoffnungen bezüglich der *Mario*-Reihe, doch bei *Pokémon* sind seit der sechsten Generation und dem 3DS auch einige Sachen schief gelaufen. Ich bin ein eingefleischter Fan der fünften *Pokémon*-Generation *Schwarz* und *Weiß* und den direkten DS-Fortsetzungen. Das hat unter anderem den Hintergrund, dass im Vergleich zum aktuellen Team Skull Team Plasma für mich damals einen richtigen Rivalen darstellte. Auch die Story der Spiele war tiefgründig genug, um ihr Geld wert zu sein. Es hatte so eine Tiefe, die bis heute unerreicht ist. Der hinterlistig Böse G-Cis sowie seine Geschichten und Ziele motivierten dazu, Team Plasma das Handwerk zu legen und Zekrom und Reshiram zu besänftigen. Es ist für mich das Gesamtpaket der Dinge aus diesen beiden Spieleserien, das mein damaliges Spielerlebnis auszeichnete. So, das sind nun jetzt aber alle Dinge, die ich zu berichten habe. Es ist schade, dass sich die Serien so verändert haben. Beste Grüße,

Robin

LUKAS: Hi Robin! Ich persönlich stimme mit dir überein, dass *Super Mario 3D World* im Vergleich zu den Vorgängern etwas abgefallen ist. Keine Frage, es war und ist ein extrem unterhaltsames Spiel, ihm fehlte aber das gewisse Etwas, das etwa die *Galaxy*-Teile auszeichnete. *Pokémon* hingegen hat mich nie gepackt. Du bist aber bestimmt nicht der Einzige, dem die alten Teile noch besser gefallen als die aktuellen Spiele …

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst uns und die Leser doch daran teilhaben! Schickt uns dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – Johannes liebt Retro nämlich über alles! Der Einsendeschluss für die nächste Ausgabe ist der 26. April 2018.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

FANSERVICE

Liebes N-ZONE-Team,
Ich lese euer Magazin jetzt schon eine Weile und bin sehr froh, dass es auch im Jahr 2018 noch ein Print-Magazin gibt, welches sich mit Nintendo beschäftigt. Vielen Dank dafür. Ich hoffe, dass es die N-ZONE noch lange Zeit geben wird.

N-ZONE: Das hoffen wir auch – vielen lieben Dank für dein Lob :-)

Nun möchte ich zu einigen Anmerkungen bzw. Fragen kommen, die mich beschäftigen. Es geht dabei zunächst um den Test zu *Xenoblade Chronicles 2*. Der Artikel an sich ist vollkommen in Ordnung und auch um die Bewertung geht es mir nicht. Mir geht es um die Meinung von Autor Viktor, die er in den Text hat einfließen lassen. Wörtlich schreibt er, dass „manche Designs eine unnötige Fanservice-Note“ hätten (N-ZONE 01/2018, S. 22). Ich stimme mit Viktor überein, dass der Fanservice vorhanden ist. Ich finde es aber nicht in Ordnung, dies als negativ in einem Test zu betrachten. Meiner Meinung nach ist diese Äußerung perfekt für die Rubrik „Meinungsmache“ geeignet. So klischeehaft das auch klingen mag, aber ich mag die Fanservice-Note in diesem Fall, weil das bei Weitem nicht alles ist, was Pyra auszeichnet. Viktor merkt das auch an, indem er sagt, dass praktisch jeder der Hauptakteure wesentlich mehr zu bieten hat, als es zunächst den Anschein erwecke (N-ZONE 01/2018, S. 22). Das sehe ich ebenso, aber die negative Bemerkung über den Fanservice finde ich im Test deplatziert, da ein Test doch möglichst neutral sein sollte. Wie seht ihr das?

N-ZONE: Nun ja, einen objektiven Test gibt es nicht. In jeden Artikel fließt schon einmal automatisch das subjektive Empfinden des Autors mit ein. Die Kunst, die es zu beherrschen gilt, ist es, die richtige Balance zu finden. Hätte Viktor geschrieben „Ich mag Fanservice nicht, darum ist das Spiel doof“, dann hättest du mit deiner Kritik natürlich vollkommen recht. Zu sagen, dass die Fanservice-Note von *Xenoblade Chronicles 2* teilweise zu weit geht, ist aber eine Meinung, die weit verbreitet ist – und sich vor allem auf Designs wie eben Pyras Atombrüste oder Tsuki bezieht. Außerdem sagt Viktor ja nicht, dass das Spiel durch den Fanservice schlechter würde – er stellt ihn bloß als durchaus kontroverses Faktum in den Raum.

Meine zweite Frage bzw. Anmerkung beschäftigt sich mit etwas Ähnlichem. In der Übersicht über bald erscheinende Spiele steht das Spiel *Gal Gun 2* leider nicht. Warum ist das so? Vor Kurzem erhielt das Spiel keine USK-Freigabe. Unter dem Gesichtspunkt könnte ich es verstehen. Jedoch hieß es lange Zeit, dass das Spiel erscheinen soll. Es gab aber weder eine Vorschau noch einen kleinen Bericht über das Spiel. Ich weiß, dass nicht jeder Titel getestet oder vorgestellt werden kann. Aber zumindest in der Übersicht über bald erscheinende Spiele sollte es auftauchen. Ebenfalls in der Ausgabe 02/2018 finden sich in der Meinungsmache über das Spiel *Xenoblade Chronicles 2* weitere Ansichten zu Anime-Klischees und zum Figurendesgin. Daher nehme ich an, dass diese Spiele in der Redaktion nicht sehr beliebt sind. Allerdings mag ich auch Spiele wie *Gal Gun 2*. Deswegen finde ich es schade, dass es nicht mit einem Test oder auch einer Vorschau berücksichtigt wurde.

N-ZONE: Da liegst du falsch – *Xenoblade Chronicles 2* ist hier in der Redaktion ziemlich beliebt! Aber nicht jeder Redakteur mag jeden Aspekt daran. Das ist aber bei jedem Spiel so. Da *Gal Gun 2* bei uns nicht offiziell erscheinen wird, haben wir es aus der Liste geworfen – anders als bei anderen Titeln, die noch nicht für Deutschland angekündigt sind, deren Erscheinen aber sehr realistisch ist, besteht hier eben keine Chance mehr. Zudem wir uns bei einer potenziell möglichen Indizierung des Titels keinen Ärger mit dem Jugendschutz einhandeln möchten. Über ähnlich gelagerte Spiele wie *Senran Kagura*, die ganz regulär bei uns erscheinen, berichten wir im Regelfall aber natürlich auch und testen sie, wenn es der Platz hergibt!

Ich hoffe, ihr könnt für mich ein wenig Licht ins Dunkel bringen.:)
Viele Grüße, **Tony**

Das Design der weiblichen Figuren in *Xenoblade Chronicles 2* spaltet die Gemüter. N-ZONE-Leser Tony zumindest findet, dass die Kritik daran nicht gerechtfertigt ist.

Unsere sammelbegeisterte Leserin kann auch richtig gut basteln! Ihr selbst kreierter Amiibo, in dem der Chip aus den Nintendo-Cornflakes steckt, macht echt ordentlich was her!

AMiiBO-MANIE

Hallo liebe Redaktion und liebe Leser der N-ZONE!

Noch Anfang Januar konnte ich mir den Traum eines vollständigen Amiibo-Set erfüllen. Dazu gehört für mich selbstverständlich auch das *Super Mario Odyssey*-Cereal-Amiibo, worauf ich sehr stolz bin. Zum ersten Mal habe ich mich daran gewagt, ein Custom-Amiibo selbst zu gestalten, wofür ich den Chip aus der Cornflakes-Packung genutzt habe. Dazu habe ich den Sockel eines ganz normalen Amiibo genommen, die Vorlage für den Cereal-Karton habe ich im Internet gefunden und anschließend professionell auf Karton ausdrucken lassen. Die leckeren Cornflakes habe ich mit Modellierknete selber hergestellt, an der Luft trocknen lassen und anschließend alles bemalt. Ich hoffe, euch gefällt mein kleiner Custom-Amiibo.

N-ZONE: Ach du meine Güte, das ist dir ja wirklich famos gelungen – und eine wahnsinnig kreative Idee! Da werden wir ja gleich ganz neidisch :-) Das sieht im Regal bestimmt auch zehnmal besser aus als eine olle Pappschachtel!

Wer von den Lesern besitzt eigentlich sonst noch ein Amiibo Full Set? Wäre für mich sehr interessant zu erfahren.

N-ZONE: Tja, das wüssten wir auch gerne! Hat einer von euch eine komplette Sammlung zu Hause (nach aktuellem Stand)? Dann schreibt uns doch einfach beziehungsweise schickt uns Bilder eurer Kollektion!

Liebe Grüße von eurer
Sandy Frobieter

GOLDENE SONNE

Hallo N-ZONE,

Ich lese eure Zeitschrift jetzt schon circa zwei Jahre und sie ist echt spitze, weiter so!

N-ZONE: Zu Befehl! :-)

Ich habe eine Frage zu *Golden Sun*. Mein erster Verdacht beim Coverraten war *Golden Sun*, aber leider ist es das nicht.

N-ZONE: Nein, es war *Holy Magic Century* für das N64. Aber das Genre stimmt und der Artstyle ist zumindest ähnlich!

Es ist in letzter Zeit echt ruhig um die Reihe geworden und ich wollte mal wissen, ob das einen bestimmten Grund hat? Die beiden Spiele für den Game Boy Advance habe ich regelrecht gefressen :-D Dann kam noch ein weiterer Ableger für den Nintendo DS und dann war Ruhe. Könnt ihr euch vorstellen, dass Nintendo für die Switch einen neuen Teil rausbringt?

N-ZONE: So gut die *Golden Sun*-Abenteuer auch sind – die große Kohle haben sie Nintendo nicht eingebracht. Sie liefen gut und wurden von Kritikern und Spielern gemocht, erlangten aber niemals den Status eines *The Legend of Zelda* oder auch nur *Metroid*. Dazu kam, dass der dritte Teil für den Nintendo DS qualitativ zwar noch immer anständig war, aber nichtsdestoweniger hinter den beiden GBA-Vorgängern zurückblieb. Langer Rede kurzer Sinn: Nichts Genaues weiß man nicht. Es kann gut sein, dass Nintendo in irgendeinem Hinterzimmer an einem neuen *Golden Sun* braut, genauso gut ist es aber möglich, dass man die Reihe ad acta gelegt hat. Eine Switch-Fortsetzung würden wir auf jeden Fall begrüßen – sie würde aber in der Entwicklung wohl deutlich mehr kosten als die bisherigen Spiele, will man sie technisch ansprechend gestalten. Sollte Nintendo gerade mitlesen: Bitte bringt den vierten Teil NICHT als Kompromiss für den 3DS heraus! Genug davon, die Switch-Ära ist endgültig angebrochen!

Liebe Grüße, **Stephanie S.**

Werden wir irgenwann ein Revival der bei Fans und Kritikern hochgeschätzten *Golden Sun*-Reihe erleben? Das lässt sich kaum mit Sicherheit sagen. Ein riesiger finanzieller Erfolg waren die Spiele nicht – aber Nintendo ist immer für Überraschungen gut!

FAMILIENPROBLEME

Hallo liebes N-ZONE-Team,
zuallererst möchte ich mich dafür bedanken, dass ihr meine Bilder in die N-ZONE-Ausgabe 04/2018 abgedruckt habt.

N-ZONE: Das haben wir mit dem allergrößten Vergnügen getan :-)

Und deswegen will ich euch diesmal über die Spiele meiner Kindheit erzählen, die ich wirklich gerne alleine, mit meiner Familie oder gemeinsam mit meinen Freunden gespielt habe. Ihr könnt euch vielleicht noch erinnern, dass ich euch einen Brief geschrieben habe, in dem es allgemein um meine persönliche Erfahrung mit Konsolen ging. Diesmal möchte ich euch aber etwas genauer über meine Erlebnisse während der Wii-Zeit erzählen, in denen es ergo primär um jene Spiele geht, die ich auf meiner Wii gedaddelt habe.

N-ZONE: Klingt logisch!

Im Jahr 2011, genauer am 9. Dezember dieses Jahres, ging ich mit meinen Eltern zu einem bekannten Elektrofachmarkt, wo sie entscheiden wollten, welche Konsole sie mir kaufen sollten. Nachdem wir einige Zeit herumgeguckt hatten, entdeckten meine Eltern die schwarze Wii im Bundle mit *Mario Strikers Charged Football* und mit *Wii Sports + Wii Sports Resort*. Ich kann mich noch erinnern, dass das Bundle 120 Euro kostete. Meine Eltern fragten mich, ob ich an diesem Angebot interessiert wäre, da man durch diese Konsole zusätzlich fit werden könne. Daraufhin antwortete ich mit ,,Ja!". Zusätzlich wollte ich noch *Mario Kart Wii* inklusive den zwei weißen Lenkrädern dazu haben – auch dieser Wunsch wurde mir erfüllt. Einen Tag später registrierte ich mich mit meinen Eltern auf der Bewegungskonsole, sodass wir damit endlich Wii-Spiele zocken konnten. Der allererste Wii-Titel, welchen ich spielte, war *Wii Sports Resort*. Obwohl es sich dabei im Grunde bloß um eine Tech-Demo handelte, fand ich dieses Spiel echt großartig. Ich zockte es sehr oft gemeinsam mit meinen Eltern oder meinen Freunden. Am meisten Spaß hatten wir in *Wii Sports Resort* mit den Schwertkämpfen, weil es echt Spaß machte, mit der Bewegungssteuerung der Wii-Fernbedienung rumzufuchteln, als würde man sich mitten in einem *Star Wars*-Film befinden. Aber mein ganz persönlicher Lieblingsmodus war definitiv das Fliegen mit dem Flugzeug, da man dabei die komplette Insel des Spiels frei erkunden kann.

Unser Leser Michael erzählt uns von seiner Kindheit, in der die Wii die Spielekonsole seiner Wahl war. Vor allem *Mario Kart Wii*, aber auch *Wii Sports Resort* sowie das ungemein unterhaltsame *Mario Strikers Charged Football* hatten es ihm damals angetan.

N-ZONE: Oh ja, wir denken auch sehr gerne an *Wii Sports Resort* zurück! Gerade im Vergleich zum Vorgänger legten die Entwickler hier qualitativ ordentlich die Latte höher – und die 1:1-Bewegungserkennung sorgte für eine ganz neue Spielerfahrung!

Als Nächstes war *Mario Strikers Charged Football* dran. Das ist nach wie vor einer meiner Lieblingstitel, weil ich einfach das gesamte Spiel episch finde, denn es war und ist echt anders als die typischen 2D-*Mario*-Spiele. Leider mag/mochte ich Fußball nicht, aber dieses Game bleibt für mich eine Ausnahme. Außerdem kann ich euch etwas Unglaubliches erzählen, das ich mit Mario und Luigi im Challenge-Modus im Spiel geschafft habe: Ich habe es geschafft, Tore ohne (Trick-)Schüsse zu erzielen, denn ich wusste am Anfang nicht, wie man mit dem Fußball Tore schießt. Das ist wirklich wahr! So ist das damals passiert.

N-ZONE: Na, das nennen wir ja mal eine interessante Fußball-Technik – aber wohl nur bedingt in der Realität anwendbar ;-)

Und dann eben *Mario Kart Wii*, welches ich wirklich häufig zusammen mit meinen Eltern oder mit meinen Freunden daddelte. In diesem Spiel habe ich unzählige Stunden verbracht, da ich es mir zur Aufgabe gemacht hatte, wirklich alles freizuschalten. Sehr häufig spielten wir den Modus „Münzenjagd" auf der Map Funky-Arena, da sich diese wirklich verdammt gut für das Sammeln der Münzen eignete.

N-ZONE: Mit *Mario Kart* kann man ja eigentlich nie was falsch machen – auch auf der Wii nicht!

Ich könnte mich hier jetzt noch lange in meinen nostalgischen Erinnerungen verlieren, aber jetzt reicht es erst einmal. Diese Zeit, die ich damals erlebte, war einfach göttlich! Diese vielen tollen Momente werden mir für immer in Erinnerung bleiben. Aber leider hat sich meine Familiensituation in den letzten Jahren total verändert, denn Ende 2016 trennte sich meine Mutter von meinem Vater, nachdem es schon seit Anfang 2015 einige Probleme zwischen ihnen gegeben hatte. Nach der Trennung meiner Eltern fand meine Mutter einen neuen Mann, der wirklich sehr intelligent ist – er weiß jede Menge. Aber er beleidigt mich auch die ganze Zeit, indem er Sachen über mich sagt, die einfach nicht wahr sind. Zum Beispiel behauptet er, dass ich in der Schule echt schlecht bin, obwohl das gar nicht stimmt. Die Schülerinnen und Schüler in meiner Klasse und auch die Lehrerinnen und Lehrer meinen, dass ich in meiner Gymnasiumsklasse zu den Besten gehöre. Außerdem mögen es meine Mutter und mein Stiefvater gar nicht, wenn ich Videospiele spiele, Videos zu Gaming anschaue oder die N-ZONE lese. Sie denken, dass die ganzen Vorurteile vieler Politiker bezüglich des negativen Einflusses von Spielen stimmen. Ich versuche immer mit stichhaltigen Argumenten zu kontern, aber leider treffe ich bloß auf taube Ohren. Sie sagen die ganze Zeit, dass ich mit Gaming aufhören soll, aber das will ich einfach nicht tun, da ich mit Nintendo aufgewachsen bin. Des Weiteren verbieten sie mir, Videospiele zu kaufen, da sie meinen, dass diese nur für dumme Kleinkin-

Armin Riedmiller ist anscheinend ein richtig großer Insel-Fan! Nicht nur scheint es ihm *Yoshi's Island* angetan zu haben, sondern auch die ikonische Pfeffer-Insel aus *Super Mario Land 3: Wario Land*.

der sind, obwohl auch zahlreiche schlaue, erwachsene Menschen, die mitten im Berufsleben stehen, Videospiele wie *Super Mario* spielen. Das, was meine Mutter und mein Stiefvater von mir verlangen, ist, dass ich ausschließlich Bücher lese, lange BBC-Dokumentationen schaue, Videos über Physik, Biologie, Mathematik, Geografie, Geschichte und über weitere Fächer schaue und viele andere Dinge. Alles schön und gut, aber das sind keine Beschäftigungen, mit denen man seine gesamte Zeit verbringen will! Entschuldigung, dass sich mein Brief durch die Schilderung meiner Familiensituation dermaßen in die Länge zieht, aber es tut mir wirklich weh, die nicht akkuraten Worte meiner Mutter und meines Stiefvaters hören zu müssen. Was sagt ihr zu meiner jetzigen Familiensituation? Und was sagt ihr zu meiner Vergangenheit? Ich denke, ihr könnt euch vorstellen, in welcher Phase meines Lebens ich mich wohler gefühlt habe. Ich würde mich freuen, wenn ihr meinen Brief in der N-ZONE abdrucken würdet und meine Fragen beantwortet.

N-ZONE: Puuuh, Michael, das ist ja ziemlich heftig, was du da schilderst. Wir drucken deinen Brief natürlich gerne ab und versuchen, dir zu helfen – du musst aber verstehen, dass wir erstens keinen Einblick in deine genaue Familiensituation haben und zweitens nicht die Richtigen sind, um hier irgendwie ordnend einzugreifen. Diesen Vorschlag hast du wahrscheinlich schon oft gehört, aber du solltest versuchen, mit deiner Mutter und deinem Stiefvater zu reden. Mach deine Punkte gar nicht an Videospielen fest, sondern sag ihnen, dass ihr Verhalten dir gegenüber dich verletzt und du dich nicht ernst genommen fühlst. Vielleicht hilft es dir, einzeln mit ihnen zu reden? Versuche, ihnen klarzumachen, dass du es wertschätzt, wenn sie versuchen, deinen Horizont bildungstechnisch zu erweitern, aber dass sie auch zulassen sollten, dass du ihnen Dinge wie Videospiele zeigst, die im Gegenzug ihnen neue Welten eröffnen. Wir hoffen, dass ihr schon bald wieder zu einem gegenseitigen besseren Verständnis findet!

Und noch was! Ich fand eure Reportage zu Adoleszenz in der N-ZONE-Ausgabe 04/2018 wirklich interessant. Solche und ähnliche Artikel würde ich gerne noch öfters lesen! Wie wäre es etwa mit einer Reportage, in der es um Vor- und Nachteile von Gaming geht?

N-ZONE: Vor- und Nachteile von Gaming ist als Thema vielleicht ein wenig zu allgemein gefasst. Aber ähnliche Reportagen wirst du in der N-ZONE definitiv noch häufig lesen!

Ich bin froh, dass das Lesen der N-ZONE zu meinem Hobby geworden ist. Deswegen bleibe ich euch weiterhin treu. Mit herzlichen Grüßen von **Michael Y.**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

WERDEN SWITCH-SPIELER ABGEZOCKT?

Viele Multiplattform-Spiele kosten für Switch zum Release im Handel mehr als ihre PS4- und Xbox-One-Pendants. Wie kommt das und ist das überhaupt fair?

VIKTOR: Nun, Lukas, wie du sicher weißt, freue ich mich sehr darüber, dass dank des Verkaufserfolgs der Switch endlich wieder eine ordentliche Anzahl an Drittherstellern und eine sehr große Zahl an Indie-Entwicklern Spiele auf einer Nintendo-Konsole veröffentlichen. Was mich aber so gar nicht freut, sind die oftmals höheren Preise, die im Handel für Switch-Versionen von Multiplattform-Titeln im Vergleich zu den Fassungen für die anderen Konsolen aufgerufen werden. In vielen Fällen muss man zum Release 10 Euro mehr berappen, wenn man ein Spiel für Switch kaufen möchte anstatt etwa für PS4. Und das betrifft nicht nur Titel von namhaften Herstellern, wie *L.A. Noire,* auch kleinere Spiele wie *Rime* sind für Nintendos Konsole teurer. Sind die höheren Produktionskosten für Cartridges im Vergleich zu den Blu-ray-Discs wirklich Grund genug, um den Preis derart in Höhe zu treiben? Wie siehst du das, Lukas?

LUKAS: Nun, man könnte jetzt freilich argumentieren, dass die Switch noch nicht so lange auf dem Markt ist wie die Konkurrenzkonsolen – auf die Spielepreise dürfte das aber eigentlich keine Auswirkungen haben. Zumal – so ehrlich muss man sein – bei technisch aufwendigeren Spielen die Switch-Fassung so gut wie immer die grafisch schwächste ist; vom unausgegorenen Online-Konzept des Nintendo-Geräts ganz zu schweigen. Insofern: Nein, ich finde diesen Umstand auch nicht okay. Klar, hohe Cartridge-Kosten sind ein Argument, aber es ist unfair, diese auf den Kunden abzuwälzen – das war auch schon damals beim N64 so, wo die Modultechnik die Preise der Spiele drastisch in die Höhe trieb. Dank des Erfolges der Switch ist es ja auch nicht so, als ob Nintendo sparen müsste! Und einen großen Teil der Gewinne macht man inzwischen ja ohnehin digital.

VIKTOR: Stimmt, überhaupt verlagern sich sowohl Angebot als auch Nachfrage zunehmend auf die digitalen Marktwege. Das sieht man ebenfalls sehr gut bei der Switch, denn mehr als die Hälfte aller dafür veröffentlichten Spiele sind sogar ausschließlich über den eShop käuflich. Klar, die großen Titel wie *Zelda, Mario Kart, Splatoon 2, Skyrim* und so weiter erhalten weiterhin eine Box-Fassung für den klassischen Handel, aber gerade kleinere Spiele – hauptsächlich von Indie-Entwicklern – erscheinen eben nur noch digital. Und ich muss sagen: das stört mich gar nicht. Zum einen eliminiert das die zuvor angesprochenen Herstellungskosten für Module und zum anderen ist es gerade bei der Switch, die nun mal auch eine tragbare Konsole ist, verdammt praktisch, seine Spiele immer direkt installiert dabeizuhaben. Für diesen praktischen Vorteil habe ich mir auch gerne gleich zum Launch eine Speicherkarte gekauft. Die gibt es inzwischen sowieso zum günstigen Preis.

LUKAS: Ich hoffe allerdings, dass Nintendo diese Ersparnis bei der Herstellung auch konsequent an die Kunden weitergibt; Erfolg und Reichtum machen bekanntermaßen geizig. Ich muss zudem zugeben, dass mir persönlich eine Hülle mit Cartridge im Regal immer noch lieber ist als digitaler Besitz – im Zweifelsfall nehme ich dann sogar höhere Preise in Kauf. Hey, ich bin also Teil des Problems!

VIKTOR: Sicher, wenn genug Käufer wie du denken und trotz höherer Preise zugreifen, fühlen sich die Hersteller in ihrer Handlungsweise bestärkt. Aber welche Wahl hat man denn? Die meisten betroffenen Multiplattform-Titel mit höherem Switch-Preis kosten auch digital mehr als auf den anderen Plattformen. Was ja der Oberknaller ist, denn in diesem Fall zieht das Argument mit den Herstellungskosten nicht! Und wenn man sich für eine PS4-Fassung entscheidet, weil günstiger, wird wieder argumentiert, dass sich Spiele auf Nintendo-Plattformen ja ach so schlecht verkaufen und sich deshalb keine Switch-Umsetzungen lohnen. Daher bleibt auch mir nur die Hoffnung, dass sich Nintendo und Partner in Zukunft nicht zu sehr von ihrem Geiz übermannen lassen.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2018 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

AUSGABE 06/2018
ab 16.05.18 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

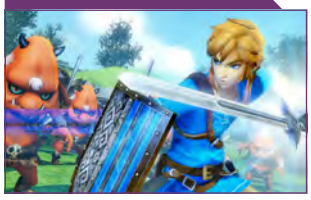
DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE (Test)

Die Affenbande macht sich nun auch auf der Switch breit und bringt Funky Kong als neuen spielbaren Primaten mit. Wir testen die Affensause ausführlich.

NINTENDO LABO (Test)

Nächsten Monat nehmen wir endlich Nintendos vielversprechende Pappe-Bastelei für Kreative genau unter die Lupe und verraten, was so alles geht.

HYRULE WARRIORS D. E. (Test)



Könnte uns hier das umfangreichste Switch-Spiel bisher erwarten? Das und mehr klären wir im Test!

SOUTH PARK D. R. Z. (Test)

Cartman, Stan und Co. verbreiten ab 24. April auch auf der Switch viel Blödsinn. Grund zur Freude?

Games TV 24:
Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Tobias Billmeier, Benjamin Kegel, Sascha Lohmüller, Lukas Metzger, Thomas Nickel, Nils Osowski, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Katharina Reuß, Sönke Siemens, Paula Sprödefeld, Jannik Weigl

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Stephanie Kamm

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

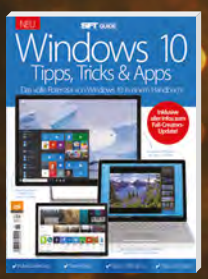
MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

CMG
Computec Media Group
EDITION

DIE AKTUELLEN PREMIUM-BOOKAZINES IM ÜBERBLICK



Bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

VIDEO GAMES LIVE™

DIE BESTEN VIDEO SPIEL SOUNDTRACKS ALLER ZEITEN

LIVE INTERPRETIERT DURCH ORCHESTER & CHOR!

COSPLAY CONTEST

DIE SIEGER ERHALTEN EXKLUSIVES GOODIE PACKAGE

MUSIK VON:

ZELDA, MARIO, FINAL FANTASY, THE WITCHER, ASSASSINS CREED UVM.

02.11.18 FRANKFURT – JAHRHUNDERTHALLE // 03.11.18 BERLIN – TEMPODROM

04.11.18 MÖNCHENGLADBACH – REDBOX // 05.11.18 HAMBURG – MEHR THEATER

TICKETS UNTER: WWW.ADTICKET.DE

WWW.VIDEOGAMESLIVE.COM

ARTS & ENTERTAINMENT PRODUCTIONS · CMG Computec Media Group · klassik radio · RBK ENTERTAINMENT · kulturnews · ADticket · myCostumes.de Worbla - Crafting - Wigs - Cosplay